創世紀 | | 修改篇 創世紀 | 7 : 黑月之門避戦法 天際寒星一義無反顧修改篇 狂島浴血心得篇 風雲霸主新手上機篇 戰爭風雲錄:韓戰心得篇 天際寒星一義無反顧完全攻略(上) 黑暗之池完全攻略(中) 基礎班講義一神兵利器 PC-Tools 壓縮工具之簡介

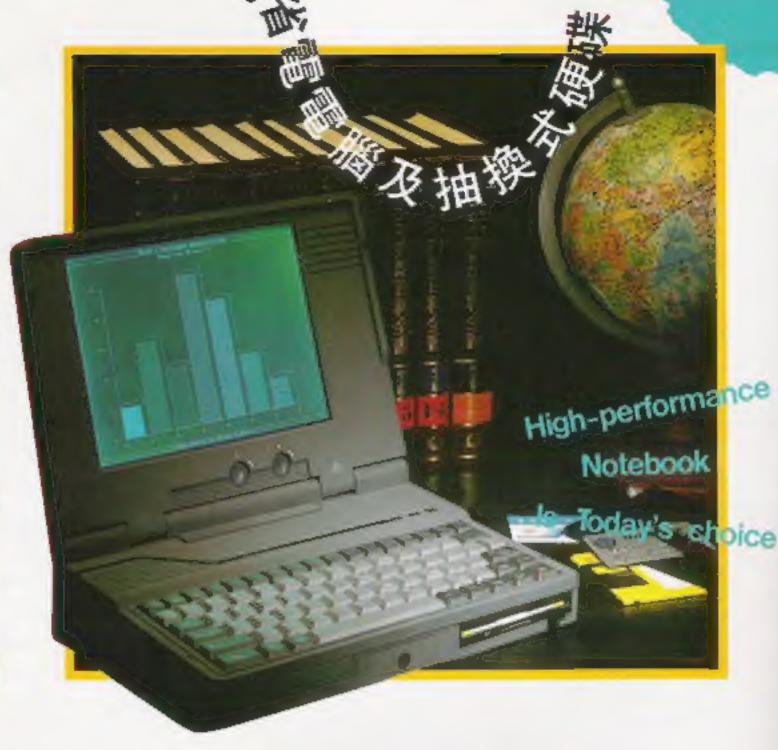
遊戲獵

1992年11月號PC G.IME最新情報



真正32公公

ANB-386SL



強力推薦十五大新概念設計

→ NO NEL 386 N. 25省電式 LOW POWER 新型CPU

二、私心配便2.5 吨10248 可抽放式还在: 多可满麻 60 MISS ECODATE SEMI.

声。阿加曼斯FLASH MEMORY (快問記憶體)社的。 程由發揮根存取方式:增加 BIOE 逐渐更新功能。

图、知然体数影像物64KB CACHE S-RAN股對。環境 **取行范度。依其靈巧敏後。**

五、已内键FAX/MODEM领域。可语免外级长之不便。

六、新版第100PN外接通常是 PORT 可常配一位点上 型電腦測過升面·使其 箱药外叉灌溉性易进程。

七、能新10Pt CCFT 研究式LCD (資品販売器、何等64億 改色器 : 内蒙 VGA - GARD 解析度高速800 ±6001

A、全功能 BOVBI-HEY 中国文旗·提目 # ALPS KEYSWITCH, 你验明故障模式。你是新平用機械 式設計,用些特殊更符合人體工學。

九、陸實實這獨完電的點發發發出"停停"會示意 所能之损失。

GMEGOCIOCIO

1. 练基份人工如单数都沒需管理系统, 四大省電系統 設定時期 (LOCAL STANDBY MODE/GLOBAL STANDRY POWER MODE/SUSPEND MODE/ BATTERY LOW MODE)充分建划省最高体纹形。 所述或 TV 電池起設制、在装置系统硬作下,使用 的似可启道10一時在初。

2. 特別面 POWER/POD/RATTERY/CAPS LOCK/ SCROUL LOCK M 函标上册标上之期示组。

3. 水源性正常原序語·在主機組織55 ℃時,可自動館 整速度却建特值。可提長機器便用壽命。

4.人性化省電系統可負行變變毀定參數,充分發導人 被依然, 專舉所謂的兩爭配例。

5. 根特 COVER CLOSE 直要式電源開閉原應管引引 能·可避免電源來說·後用透到筋質電力。

 新品名爾於翻式棒板,可立即進入從看當電訊態。 不清觀镜而能立即處理其他事務

②本書助世界全營經絡管房原則

(COUNTY) DC(02)589-1905 9(02)305-5014 (02) 111 0000 20 SENE PSICHORE. 歴

些 屋((元))702-7588 \$100EXB01-5107 2 **書のほかけた-1705** 雅(02)535-1246 -

60000005-5750 和 \$001/211-0471 极 \$0,000 1388 - EDBE m:(05) 886-5866

E (02) 195-9821 颇 GIS9-151 SC)98 4EC021705-C7-U 2

页(02)标记-2770 24 02 7554 - TEST TB/0276/5-7746 Lo 第0000008-2956 台 統000067-0013 (MEE 15)

III IHODOGSS-SSGS 45000 NV -7000 Æ SP STORYS-CLES \$2 BOOKS 0070-0508 Micconditions 10 SICCOMMO-DATE 是 数(00)885-240 A # (DE)999-0865

P 88(02)966-9880 (民間量) A0080003-5946 M(036)60-WVV 要 特((802)=65

40 PORTOCOLOGICA CONTRACTOR CONTR 早 足(80)425-8008 15" B R ROSETSCHEE MICESCO CADA 最(005)89-7000 ID6565314-0636 2:D8011-9P0 第 2010年114年16日 美 株(885)05-6770

12 MORCODE 4308

20 20 Mile 1872

PECOED482-7829

It:

(田中田) **設 全(037)67-0088** \$11370/T-8070 Alt -建 第(356)66-3546

(区划层) 德 国门长009-4位

至中部標(かいかなか) SIRESON MIREST SARBOW NEEDY #EOM/ROOMY **を行送機がなくできながる** 子野の407254294 \$5000 UMUE EXEMPORE/2570% 表现的是(24)777127 2中基金(00)12月10日 **享得300 mH6**00 學答:U(ISHOT) **粉色(04) 100 PC PS** CS:04 PRIME CHAMINERRY **科金040代MAR** 使cot measure

贸易((4)4)4(388

日報:0418538579

(SPE)

美国(34)的7969 CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE 大型色粉()4)(THSN 京北(34)(12567) BEI GISTON SSSMINA 世間(14)中2000年 高皮隆島 14,00000001 PRINCIPORS A 新**性** [14] III 1986 65

PRESIDENCE AND LINE 大阪(家,64,886479) 高水原整:00 ATTEN 和世界第14 MIGNETS **DLLEG**(04.04.000 **原系型 1(88833 排量 15 500 550**

(色製品) M BUSHS-SM

#1363034-WH

SINCE OF STREET

BI MECOCESS-ENGY 展 居(3600999-664) **8** ★08097-120 (西郊居) UMACONTONI - NAME

D EDOCOM-MAIN

CHS/OKHH-1441

S Bibectit-telt

DMIDGGGG-HIT

B BOXONG-4781

F BOX(009-566)

S SCHOOLST-HON

M MILDICOVS-6308

■ R/00035-9620

300380074-1761

HARL

第(37)(61-341)

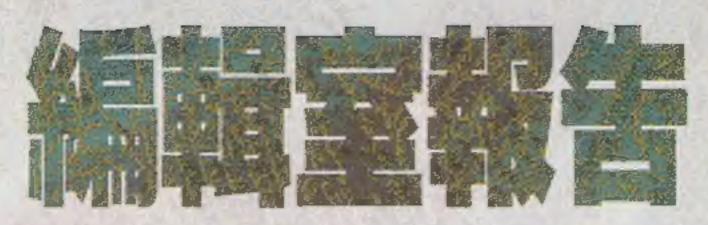
R R0073533-2270 ₩ C071363-8703 向时間(07)1111-7/48 显 大(01)세의 세()(500073955-SCRE 東 鉄(67)001-1-/(图 局部2551-15日 ■ #ECCOM6-3500 **塔((())H1-H3**(THE CT 3551-4241 BECC13612-2168 速 は((1)211-97) り、壁(07)277-9151 五路巴: 077573-7380 源山陰(27)742-2091 当高さ(20)058-8561 SINEE[14]975-8991

E E(0/13/42-15/9

E B(07) 05-170 (5-8-2)(07/775-H14 BY (2007)061-6761 大/373761-544 \$407098E-488 周 32 \$5(17)64)-HUI (声争医) ETITEO788-114 Outside 180 FZ 2 变 转 页(异)后上口

WALCED FITTI-COOK 리:05517유 a 13 20106000 2 (06)705 距 CE NE 安((6))(7

(地思想) RECCEORER ---(金門區)



至一 多人一直將電腦休閒軟體與早期的電動玩與及遊樂場中的大型電玩混為一談,而忽略了電腦遊戲在容蒙、訓練、教育、休閒……各方面的角色定位與幼能。許多人讀過紅色風暴、聽程紅色十月的譯作小說及三國演員、水對傳之期的中國古典名著;看過聚戰爭奏、城域通過期、轻極學深、使盈暴實惠的電影;看過某際爭戰級的電視影集,或是沒善養、絕人、編纂使等卡通、漫畫;玩過棒球、驚球、高爾夫球……等球類運動。及大宣縣、桑椹人的紙上遊戲;更曾在楚河漢界或單白子中與人提對斷殺,夢想過當個改造空戰歷史的飛將軍、成爲受人景仰受戰的市長或攻無不克的統御者;很不得回到久遠的歷史,再訪三獨時代的英雄豪傑;抑或尋訪朱可知的浩瀚宇宙……殊不知這些劇情、入物、週村都曾鲜活地出現在電腦休閒軟體中。

幾乎所有的玩家都知道電腦体開軟體結合許多創作者的智慧結晶。與電影。小說、名著、電視、漫畫、科技、懸崗……有著密不可分的關連。以模擬類型的電腦体開軟體為例,其人物、場景的遙彩、顯本的架構內容、時代背景的考據。音樂的創作、畫面的邀迎、人工智慧的邏桶思考,各項數據資料的考證與計算都有專業人士的參與。甚至於有些極為機密的先進武器資料也都呼之欲出,如怪乎模擬類型的軟體經常放為軍事速蒐集的考發者及國防戰具複凝訓練的一環。電腦体開軟體絕不單純讓你成為觀看、閱讀的旁觀者、它更提供讓你拿後於各個不同時空,接觸各種題材積身量與的臨場感。我們相信這是合理而正常的体閒項目,它必然像飲實電影、電視、小說、漫畫、音樂般地正常而自然,我們不願見到嚴重影響的作環境的遊揚行為,和國人對大型電玩所產生的社會問題之厭型感的轉嫁及「玩物要志」「豬無益」的傳統觀念造成有些体開軟體消費者必須得甚文母師長私下交流。而不敢公開討論的奇怪現象。

今年九月,賣額會果茶執行長在第三屬金崎片發頭製典禮上曾公開表示休閒軟體工業已被世界先進國家列為重要的軟體工業。其不僅可以容發智慧,更可提昇新的生活領域,而軟協反允中理事長也表示休閒軟體是最自然。最具親和力的難瞭軟體連用,故計劃藉休閒軟體,引導並發勵學子從事軟體的學習例創作,因此爲了促成電關休閒軟體的普及,中華民國資訊軟體協會於10月7日正式成立休閒軟體損展級、與會人士概括了國內所有休閒軟體業者,如智慧、大字、積紅、選金、含軟、青草、第三速、驗含等廠商之負責人。這也是國內業者首次的大集合,顯示出業者的決心,會國中並公推智程科技有限公司總智理五後特先生為該組召集人。預定之推廣方向除了希望在校園、民間推廣外、也跨透過協會安排與政府機關構通、使業者能與政府機關合作開發、提昇層次、使所有下C銷售處亦能展售休閒軟體,以便深入家庭、校園及社會;粉理休閒軟體聯合展覽並爭取國時都優先重選購買國內軟體;推出休閒軟體特額、提供消

並爭取國防部優先甄選購買國內軟體:推出休閒軟體特對、提供和 費者更多資訊;並與文藝復興委員會協商以中國歷史網構觀製或 PC GAME,以共同發揚中華文化;舉辦休閒軟體腳本競賽;與 教育部商談將 PC GAME 之特性融入教學,深入校園;並於刊 物、公共電視中推廣、致力於將風評權佳之國人自製軟體譯 爲英、日版本,打入國際市場。

我們熱切的希望,透過政府有關單位的重視及斷內業者的 決心,凝結所有玩家的共識,以導正閩人長久以來對電關休 閒軟體的錯誤觀念,也希望屬於中國人驕傲的經典名著早 自搬上電腦蛋華,遵福廣大的玩家,也爲中國人在國際

休閒軟體的舞台上爭得一席之地。



0目錄

数行人兼社 表/王俊雄

線 編 精/學和語

生 版/陳 道

. 編 發/決鉄基、陳禮票

D. 提供品·原收品

李俊臂·胰级介

省科底理/曾王琴

美城主起/西城區

美国 編輯/ 到美玲、芰剪娟

Bert E.

短鞘安挺/

王見珠、体叔敬、鋼之祥

初 琼、至叔美、糯茅包

丛本安禄/

林般胜、黄文鹏、胜桑隆

即原於、林豐時

特的作本/

泉源於 字形的 使家事

资級倫、劉宏動。朱學恒

单键格,线凯文,基海澄

詹盟振、劉興康, 專門督

朱孔林、莫明璋、约翰敦

李承治、蓬亚克、傳鐵區

前归天、曾昭奇

柱美特派 身/亞孫列達

浩泽期間/

世東法泽事特所陳翰隆津粹

到城极声/地明帝

1914 供3次/40423740

维 地

高雄市三泉區民壯路 63 城

聯絡情報/高維鄭政 28-34 號

服務電話/07-3841505

照相打字/

創造電腦照相加級公司

型版印刷

数面印刷股份有限な奇

台南市中华西路一段 77 號

編輯室報告

NEW FILES

- 4 風雲霸主(POWERMONGER)
- 6 香港麻將中文版
 - (Hong Kong Mahjong Pro)
- **●** 克莱恩黑暗之后

(The Dark Queen Of Krynn)

10 357 100 門大隊

(Heroes of The 357th)

] 戦争風雲録:中東戦争

(Conflict: Middle East)

強片預告

- ②現代模擬系列:大海戰(北大西洋篇) (Great Naval Battles)
-] 英雄傳奇Ⅲ一 戰火焚生錄

(Quest for Glory III - WAGES OF WAR)

14 廳眼殺機 11 一中文版

(Eye of Beholder II)

- |5 腕胎 (The Dark Half)
- 16 撞球補習班
- 7 蘿拉推理系列一匕首疑雲

(LAURA BOW IN THE DAGGER AMON RA)

18 雕戒少年II 一雙塔記

(The Two Towers)

19 傑克大師高爾夫

(Jack Nicklaus Golf & Course Design)

1992



月號

44

20 遊戲衛星台

一國外報導

24 氣壯山河一陸空戰將

28 電玩短路

30 不吐不快

百戰天龍

35 創世紀 11 修改篇

四川省2修改篇補遺

- 36 魔法門川修改篇補遺
- 38 創世紀フ:照月之門避戦法
- 39 天際寒星一義無反顧修改願 俠影記小技巧

40 軟體世界傳播站

GAME林秘笈

- 4] 狂島浴血心得篇
- 44 風雲霸主新手上機構
- 48 戰爭風雲錄:韓戰心得願

遊戲攻略

- 50天際寒星—義無反顧 完全攻略←)
- 64 黑暗之池完全攻略(中)

遊戲獵人

- 78 風雲霸主
- 80 香港縣將中文版
- 82 美少女夢工廠
- 84夏日物語
- 86全球效應
- 88 克萊恩黑暗之后
- 90 戦國策
- 92 決戰劉易士
- 94 傑克大師高爾夫
- 96 雙塔記

間間傷腦筋

10] 芝麻不開門

硬體世界

- №改基礎班講義一 神兵利器PC-Tools
- 113 壓縮工具之簡介

120 意見調査表統計結果揭曉

124 問題診療室

中華郵政南臺字第525號 執照登記爲雜誌交響

行政院新聞局出版事業登記證 局版臺誌字第8603號 中華民國78年4月創刊 毎月8日出刊

沒有君主王命的亂世,強者是唯一 記住!勝者,當然爲王!敗者,必

「上帝也抓汪」原班製作群再次合作推出的戰略拉發遊戲。終於鹽牆 [陈的] 喧哑上市。

所有的動作皆在立體、有為低起供的地形嚴而上則時產生、不絕實帶水;自然生態與 **业能大量的要推断拨加入。也很你的决策应则作其单用图;各或各样的太空繁新,从需要** 出的工作量。該架解。隊長們的"Yenh"及時吸聲;各地的付配擁有不同的性格。職業 所有的形容额都只是在碑送一假识思信玩名: 遊戲的面書甘。

當你與你的隊長開始在服第一項上地、過個有趣的特別就使開港若作。是徹底擁有五 —整原大路的你。不但要懂得或交近政的市理版、需要了解知人营用的语理。除了相单情 勒、下達戰門命令外,已方形域約方理、管理、也是十分重要的。

高一把原利的比值新上一上地等。就是不高度方式逐渐的体的。即行写新此、组织有 歉赖你能够非能的意义存在。近是一個假能和再考以由此一該当生存定律的裁戰。除了能 **帮給你來趣, 更稱天主滿足個人撒力等。**

你能能让他国具野心的对主业业的尊作赛霸主吗?

别忘了邀你的死對頭、舒朋友一起來玩。



赸

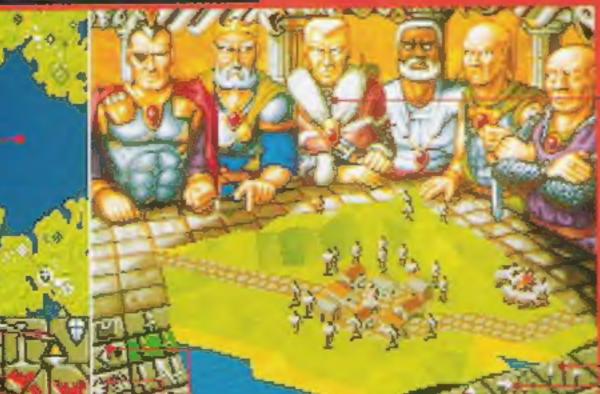
差量

動

三加金 美超小

靣

善盛



医坐典你一束的几点的 企展們。並**多**800

建黄焰 与清等多明是 型阿桑哥

指派隊長大部

戰力天李

戲觀地灣

回 宗 五 古 庭 碧 西 1. 山多龍角

剪回复物 補給重要 票 双 双峰层

靈赐新東西 舞歌車隊



4P ST HE

順振記機 ・ 1955 ・ 1955 ・ 1955 ・ 1955 各片音傳教教 PE BT (🕸 使作及一

制造珍珠的水品数子连脸作,打断造取就可工199一下!

天生帶有賭性基因的賭王賭后們 後天環境不幸造成的賭聖賭神們 先天不良後天失調的賭棍賭仙們

講全部立正站好,挺起躺證,仔細聽分明!

咱們中國人雖然賭世堅強 但是請用健康的心態 發揮國粹的精神 重新評價證個十三張痲將遊戲 看看它到底與台灣十六張麻將有什麼不共敬天之……不同! 讓香港上婦輸了打小孩出氣

護香港大叔輸了差點心臟麻痺! 讓快樂上班族輸了想跳機?!

二极不致,接受制作它有许规能人的法数;

- ■最高電器後期間地質が開業率。
- ■過一個、映作上學場開作所不過 図稿的與友質に需要結構與基礎的 作業。此對情的計算。《数 花子要 作業過去》
- ■不同別子在推廣思准有一度資度 出級原或一點級了提問的信任。
- ■サビル園・原名問題を除れ返生 収存出版。
- ■記述所有數學領人類提供數值。

- ■世界保險歷業基的推議後等不同 對 書。模正 傳統 12 位 至 同的數 手大能。整點書記。也數 限制等 各級可能確認。
- ■有一度現實機的小就被管備的在 遊戲中核難與不進的 有如何出 知。

10000

若是你的電腦因爲相容性之故無法順利執行香港麻將中文版。調至軟體世界經銷應或軟體世界BBS網路各列表站台索取更斯版。只要先將香港麻將遊戲子目錄剔除,再重新載入硬碟即可。



Advanced Dungeons Dragons

克萊恩黑暗之后

第4. 一定 : 我的孩子們, 醒來吧! 是很仇的時候了, 我們將 把那些自命為英雄的冒險者發踏於腳下, 置他們 於死地! 露出你們兇狠的本性, 讓克素恩變成我 們的快樂天堂吧!

智險: 黑暗之后納命來「我們將會永遠守護著克萊恩大地!

克 萊恩黑暗之后是長槍英雄系列最後一部,也是三部中最 棒的一部。不但將以往的陸上胃險擴大到陸上、航海及 水底的探險,其中之劇情,必須完成的任務鎖型及結局,也 有更實在的架構及意外的發展。

玩者可見到傾巢而出的各式怪物、有會使用法術的、會 飛的、會噴霧液的、還有死後會爆炸、容解的、有的很容易 被打死、有的十分困難。除此之外、地形的考驗、各式人物 的接觸、應對等也變得更複雜。

黑暗之后派出的復仇大單將對你發動一波波猛烈的攻勢,在迷障般的地下坡、荒野等任何你想像不到的地方襲擊 雷險隊伍。所以如何將不問技能、屬性的穩族組成一支能打 能跳的隊伍。以及熱悉戰鬥技巧、魔法的使用,是玩響必須 先有的概念,有了萬全的準備,才能應付原途中各種狀況。

SSI公司推出的角色扮演遊戲一向維持既定水準,但此次 表現更在水準之上!您不妨試試並與克莱恩英豪、幽靈騎士 比較一番!

40 : IBM PC AT

(泰一 8 1 2 M 端環機)

28 19 : 640K

™示: EGA/VGA

操作:鍵盤/滑放

业数: PC 喇叭 / 是夸音效卡 / 聲 额卡 /MT-32

外機: 2 片 1.2M

非價: 300元

※可能「脚靈騎士」傳送人初、金段及裝備過米



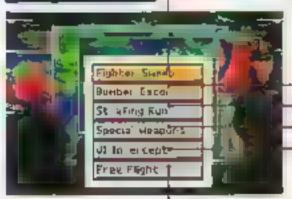






76 **盛、工廠、船隻、橋樑等地物攻擊,以及空** 中追擊 Bf109 、 Mel10 、 Me262 等敵機是症 戲中最精彩的部分,尤其低空飛行的操榜更是非 常之慨自動魄。除了優秀的納粹飛機常會神出鬼 没的窘迫在後外,地面的高射砲也是致命的冷血 殺手,常淚飛行員揩手不及。

任務分類相當仔細。玩者可指定執行練習任



相遇敵機

图 在 编程设计

低空梯射地而目標 特殊武器

關心則定之 V1 Burn Bornb

自由飛行

扬中的任一單獨任務,了解任務中可能發生的各 種狀況;還可正式參與大戰,進行34個獨立,接 年代排列下來的戰役。

各種不同的觀點幫助玩者的飛行更得心應手 ,而一次飛行後,電腦會替飛行員計分,並分折 任務或數閱實及之後的戰情發展。另外,你的伙 伴們也會對你執勤的情況,給予批評或鼓勵。

现在,好好的享受重影放映式的任務確報推 面。出一場康亮的任務吧!或許歐陸局勢會因你 而柾轉哦!

級 # : IRM PC AT

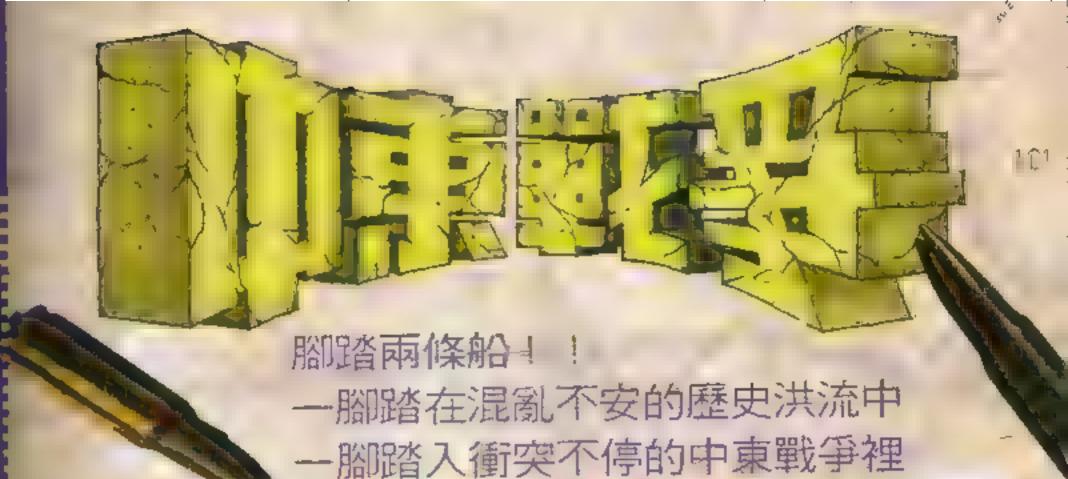
(285以上機種, 帶梗碟及 含12M 磁碟機)

記憶: 640K 音效: PC 判外/ 展奇音效卡 विक् नार EGA/VGA 异聚:1月1,2M

独盤/搖桿 惠價:230元 排作。

THE HEROES OF THE 357™





町 起開羅升東電大部上並, 北從支膚高地、衛星蘇發 平,與人兒便子所以粉頭的戰略 於關。

當玩者搖身數變 1 成乃 5全機指揮官時至所辭做的不 是要利用地緣 > 字量憐勢 : 引不同功能報陳做有效率的



機種 . IBM PC AT

€ 12 : 640K

阿赤 单色/CGA EGA

操作, 鞍盤/ 秀从

音放 · PC 喇叭

片味·1片360K

事事· 230元

戦門・変要抓住中東各國的衛 **地関係・以务**爆戦力・

根事單位在外局地形的格 動。以及單值管理是整個戶版 的作心下除了陸軍(羅可安排 當時的數機構型進行空中政 程度更取空優之支援之對,維等 任務。

此, 在次角製棋遊戲下遊 央的玩家可避擇6種不同的難覧 等級。此人, 人里罗哥 首和 多赛》納給及其他附家是香髮 戰等要數證註上對澳緬的戰局 更有者能對職之對。

有者即發情之妙。

自動, 東將另一方交由超關標 。 制。當阿拉伯軍進駐泰拉維夫 或以色與畢同時值源大馬 本華 及關羅,粉負就是剛定!一場 場便仗正等養健生母萬別小般 清产許幸克的於人服。

現代 模擬系列

1939 1943 1大西洋篇

來勢洶洶的德國海軍截斷了英國唯一補給路線 英國皇家海軍必須殺出一條生路! 面對面的海上衝突,

誰能夠以真正的軍事強勢嚇阻對方呢?

將歷史的鏡頭拉回二次世界大戰的北大西洋戰場 你可用數種視角控制英國或德國艦隊 並能用數種迂迴戰略擊沉敵艦

精確模擬的海戰實況及船艦實體讓玩家的野心盡情宣洩



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



肯 定 讓 您 全 神 融 人 **欲** 能 不 能

邪思惡

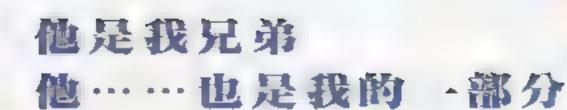
推研作品的路月神殿 建筑作品的路月神殿 建筑的沈沈教兼 建筑一迷宫上陷阱于任务



月正式與您對眼相見

- 3D 立程即時迷窗類型 RP6 线点
- ●支援 256 色 U58 表 M-136 年最小
- ●福木的积级重面及连具的服然 #多年
 - 發題事奏 山脈青漢 "中國是後帝衛繁聚縣高
- · 守信系度收款抽算一代系加資料及益益
- ●清晨在美 排投自如 特和存储功能。 镇奥是邓波生
- ●食養學家於於其北州 撰來問題官等發展









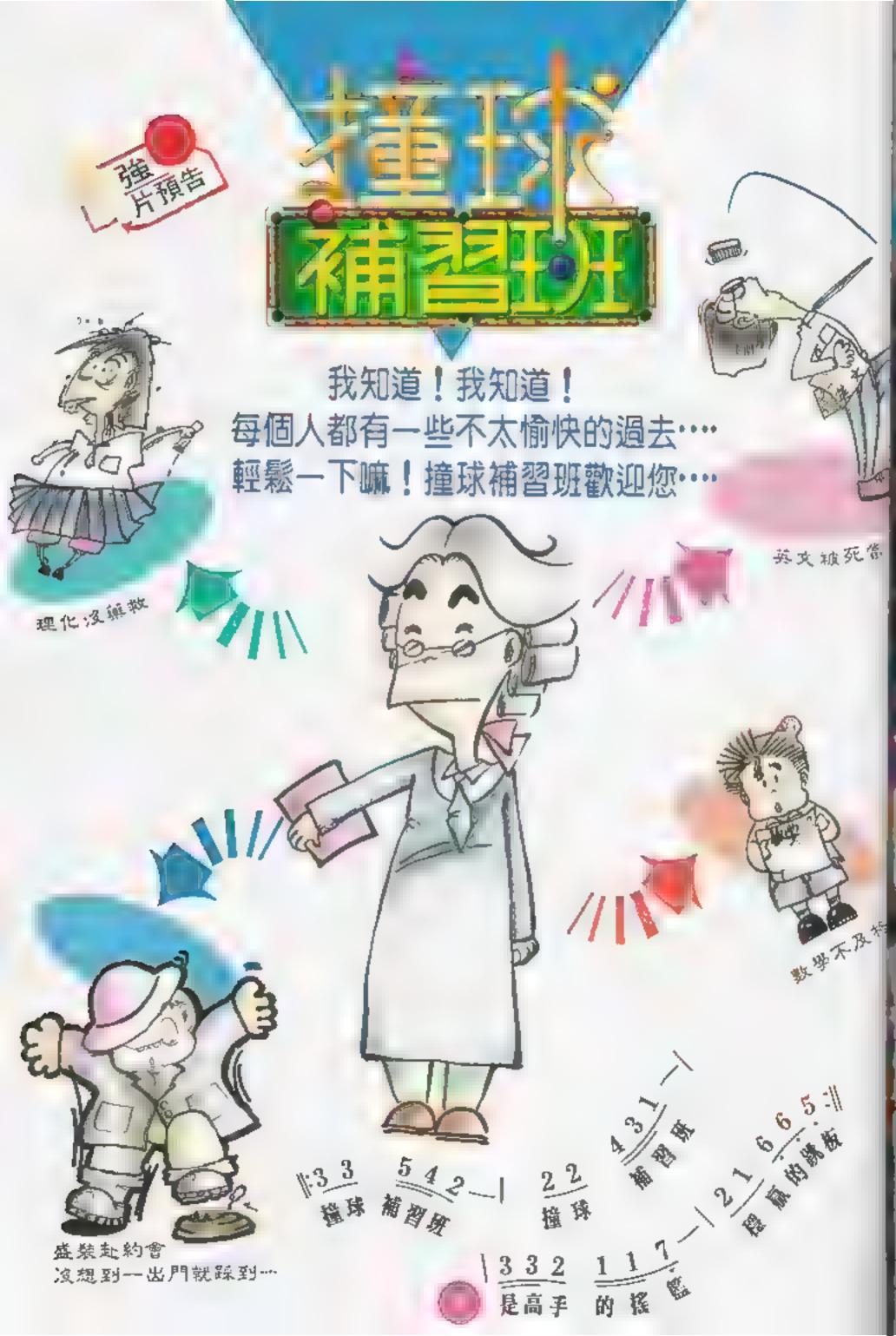
LOOK WALK TO OPEN USE TALK TO TRAVEL TO

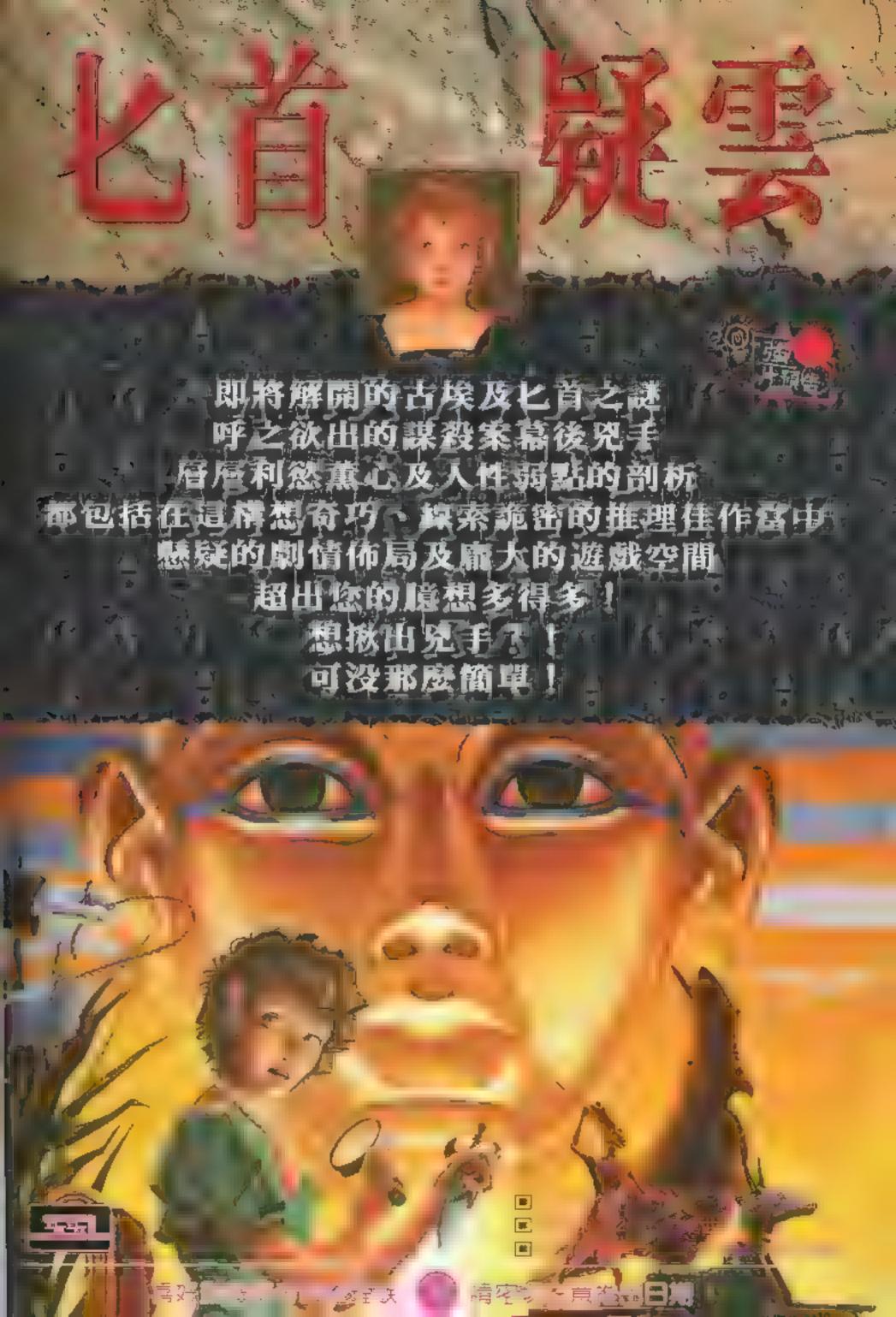
PICK UP SEARCH CLOSE PUSH PULL GIVE TO INV

史帝芬《金的小説改編》史帝芬《金式的顫標恐怖》 嘿嘿!不要認為這是件荒謬的事》因為它可能就發生

在你身上









殊克斯高爾夫

JACK NICKLAUS GOLF & COURSE DESIGN

鬆地筋骨!

打一場智慧型的高別夫妹吧了



BIGNATURE EDITION

龐 克 雙 鱷

The Cool Croc



_ 對時髦的關魚兄弟,為 了博取委人芳心,展開 了一段熱關有趣的冒險之旅。

帝 效: A/R

III /1. 1 M/C/E/V

加 型:動作都育

保 遊 名码

售 僧 - 180 A

戦争風雲録:韓

Conflict: Korea



你想改到那股个人坚伪的 歷史嗎?飲班重回韓戰 的戰場上遊戲可分為韓戰當年 (1950年)與明日戰爭(1995 年)兩時期,並有多種遊戲舞 易廢供您選擇。

音 效 · P

明 示 M C/E/V

類 型 軟略

保 護 宮馬

售 僧 230 元



狂 飆 遊 龍

Road & Track
Presents Grand
Prix Unlimited



你 曾經獨往參加世界一級 方程式P-1大賽車嗎?現 在機會來了!你不但有機會和 從拿世界級知名選手問台競 技、選可自行設計賽車路線, 享受瞬間的爆發力與輝人的選 度嘧啶!

音 说: P/A/S/R

暗 デ V

類型、模擬

保 護 密码

哲 爾 . 230 元

V VGA

P FC. 4

C CCA

M MGA

P PC 時は

A AD I IB

3 : SOUND BLASTIR PRO

R ROLAND

新英雄傳奇I

So You Want To Be A Hero



史 匹爾堡與是混亂到了極 點!為了拯救生靈,你 又重披戰袍,將斬妖除魔而四 處奔走。生動的人物造型和更 清晰的戰鬥場面,將帶給你更 胃窩的遊戲樂趣。

育 · X · P/A/S/R

期 / : E/V

類 型: 實險

伊 流,京侧

售 僧: 480 元





打一破傳統俄羅斯方塊的遊戲模式,向你的智商挑 戰模式,向你的智商挑 戰,其製作創意循得痛許,但 遊戲戲面的製作則有待改進。

音 敦: P/A/S

照 示: V

類 型:智育

保 護 流碼

售 價 290元

蠻荒地域系列Ⅱ: 異 域 寶 藏

Treasures Of The Savage Frontier



行: 趕走了異域之門裏的任物後,你在替日老友的 习喚下,又得所度出馬,為孫 救陷入惡魔手中的洛肯城而 数。

音 牧: P/A/S

An a E/V

加 型:角色扮演

你 滤:密码

1年 (四:300元

美少女夢工廠

Princess Maker



英 勇的戰士在除掉魔王 後, 認養了一位孤善無 依的小女孩。她的命運將會如 何呢? 那就全看你如何栽培她 了!

音效PA

頭 水 V

類型 模擬

保 護、密碼

售 價 · 490 元





992年9月16日~10月15日新GAME

暗黑傳說

Prophecy of the Shadow

公司第一部以與人和電 SSI腳動實籍合的單人角色 扮演遊戲。與誹蹤處的結Щ和 大陸,將帶你進入一個奇幻 、節果的智險天地。

首 元: P/A/S/R

M Tr. V

類 型:角色扮布

保 護:密島

作 信:340元

狂島浴□

Battle Isle

_ 個以未來世界為背景的 科技戰棋遊戲。武器植 類包羅萬歌·如何運用既有部 隊,以最有效的戰術摧毀載 軍,將是致勝的一大關鍵。

音 效 PA/S

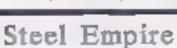
辦 示: E/V

類型:動略

保 護:密碼

售 個 360 元

鋼彈帶





你有暴力傾向嗎?你有強 例的征服整望嗎?誰加 入綱彈帝國的行列!本遊戲與 有多種難易度可供選擇,適合 各個程度的玩家。兼異策略和 動作遊戲的特賞。

竹 效 · A/S/R

斯 示、V

類 型: 戰略

保 護・警側

傳 個 340 弁



你被一股神秘力量召喚到 一個陌生的中古世紀 專,這兒到處是巨人、巫師、 恐怖、死亡……。你要解則這 可怕夢壓的謎,才能逃出生 天,回到現實的世界。

音 敬: A/S/R

颐 示 M/C/E/V

類 型、角色扮演

保 護 密碼

售 價:300 元

太平洋空戰英雄

Aces Of The Pacific



D ynamix 公司做紅姆主後又 飛行模擬佳作, 25 種名 式戰機, 多樣的任務選擇,可 採玩者太分輕量, 欠大戰的情 彩實況。

书 效: P A/S.R

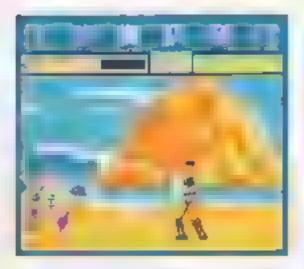
加], : V

類型:模擬

保 護、高碼

售 價: 480 元

激鬥戰士



於一次嚴重的人為統 忽,使得紐約市鄉臨毀 然的避緣。來自各路的英雄好 漢,個個身懷獨門絕技,維確 挑戰三變好勇門很的戰鬥機械 人。

音 效 P/A/S

期 示 V

類型動作

保 護・密碼

售 價: 450 元



戰



策



東 周時期,由於王室的喪 微,請候紛紛割期稅 雄,捌開了春秋戰國時期紛亂 的序幕。

升 效: P/A/S

颜 子·B/V

鎮 型·戰略模擬

保 護 密碼

售 個 480 元

V VGA

E FOA

C CGA

M MGA

P PC R P

A AD LIB

S : SOUND BLASTER /PRO

R : ROLAND

25世紀系列』: 瑪 催 斯 計 計

Buck Rogers Matrix Cubed



が終 縣教地球的職集。巴克 羅吉斯上校爲了帶垂死 的地球尋回生機,在果際間係 尋找瑪傑斯(Matrix)這項奇 異裝器而努力。

育 敦: P/A/S/R

M T · E/V

頻 型:角色扮演

保 護・高礁

售 價 - 270元

Tetris Classic



主要 全球千萬人為之級的俄 羅斯方塊,在加入以俄 國神話人物為背景的精美插戲 後,更增添了一份農學的民族 色彩,也提高了玩者遊戲的風 致。

音 效: P/A/S/R

顯 元:V

類 型 智育

保 護 密碼

偿: 220 元







無出河

前言

一 銀河飛將系列推出後、許多人覺得動作模擬 遊戲的製作技術似乎已到了山窮水盡的地步。然而,身爲動作模擬的泰十·ORIGIN公司集 合了電腦界的精英,配合先進的精密科技、卻能 力求突破,終於在今年夏天推出了讓人耳目一新 的陸空戰將。細膩邁進的動畫場面,和電影比起 來絲聚不避色。具有高度數應力的音樂,以及數位 化的語音效果,讓您彷彿身歷其境。隨著飛行 員得 郊在碧藍如洗的天空中。以下我們將從綺麗技術、 音效設計及故事情節等方面爲各位玩家們都所這個 遊戲。

技術篇

銀河飛將這個由 Chris Roberts 精心製作。結合了 3-D 動體、VGA 舞而及特殊效果的遊戲、不備在 90 年代大放異彩,並且為業界剛萌芽的「互動業影」 模式技術樹立了最佳的典範。而在其治績發行的銀河 飛將費料片 秘密任務 1 & 2 中,更將這此場新技術是 董得林鴻盜致,令人激賞。

在銀河照將II: 帝國遊襲推出後·許多玩家都認 為 ORIGIN 已經達到技術品質發展的機峰·很解再有所 突破·但是他們全銷了·因為 Roberts 和他的研發小組, 再應運用最先進的 3-D 檢圖系統,為玩家創造了一個 極高級與的電腦遊戲世界·那就是筆者今日要介紹電 玩界的超級巨攀一陸空戰將(Strike Commander)。

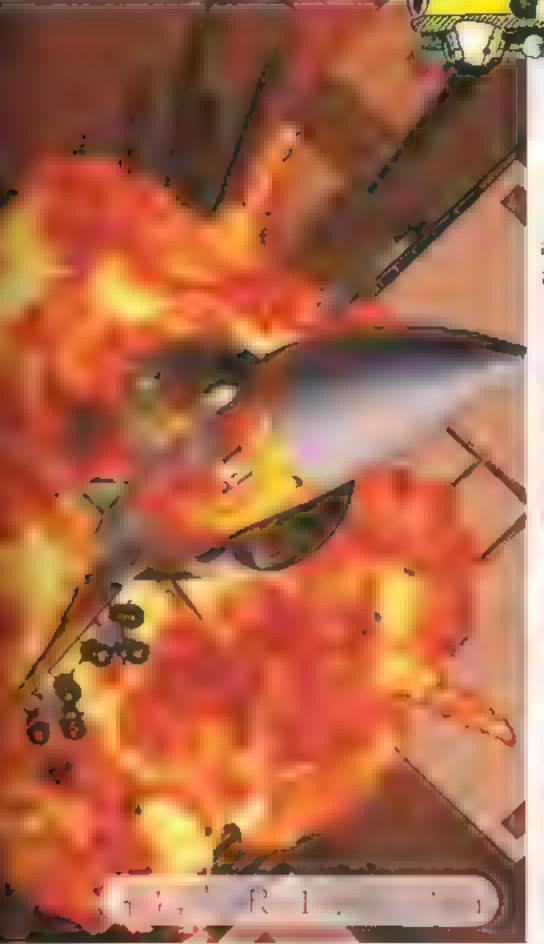
陸空戰將使用了ORIGIN 最新發展的「空間擬與」3 D技術(RealSpace 3 D,、繼人的音效及繪圖系統,讓玩家充分享受臨場的實態感。由於效果是如此過順、彷彿身歷其境 般,堪稱ORIGIN 另一裡典之作,而非傳統的模擬飛行遊戲能比擬。

其3 D 即時位五影像(3 D real time bitmapped (mages),組件圖形結構及多邊形物件等諸項特色,資在令人驚嘆不已。

大多數的模擬飛行程式, 跨了顧及遊戲的執行速度及整 面的流暢只能產生極高粗略的 幾何塊狀地表及界標,故圖形 者面效果很不理想。由於電腦 在快速顯示物體影像時,並無 法立即處理較為細緻的改而效 果、所以只能將飛機設計成 角圖樣,而地表也像 面被切 割得七零八等的布塊般像不思 賭。

Chris Roberts 有鑑於此





陸空戰將

故在銀河飛將中,選用了最新發展的技術, 誤關形態面突破旣有案由,變得更細獄逼處 。而在機集帝國逆襲裡,再度將這些程式技 時間終運用。其將關形位元輔化成 3-D 立體 影像及使用 3-D 模組 package 來願現實面效 果等作法,使玩家在切換到不同視窗角度觀 看時,均能欣賞到嚴潔亮的影像。一艘继位 元化處理而成 90000 個多遊組件惱的戰艦,其 避形繼續程度,和攝影工作平所拍攝出的專 學影像效果相差不遠。



而陸空戰將正是惠用了帝國逆襲中的「空間擬旗」系統。來關現位元化的戰艦及物體。 其緊視的海師公式、靜巧的視額切換技術。再 加上巨細靡遺的組件化膨胀、使本遊戲的地表 號色。較一般模擬飛行遊戲中方塊狀的地面更 加寫實。此外,一些自然景觀如山脈、深谷 、湖泊及海洋等。亦惟妙惟肖、彷彿與的一般。

陸空戰將不僅地面帶觀過 頁,其位元化技術亦將物體處 亨得活動活現。舉凡建築物、 員機、坦克、道路及橋樑、在 值件結構化 (texture-mapping)

無不細緻藻與。這項技術 下會關程式證製出更高與的多 是物體影像,從任何角度觀看 資材栩如生,綠悉不避於人工 一會圖形。

以輕易地掉轉機首、追蹤敵機 或事受碧藍如冼的天空。

陸空戰將的另一項特色。 為其全新的音效系統。它在處理 custom-designed sound 及高 傳真的 quadraphonic sound 方面。要此其他支援軟體來得出 色。ORIGIN的音樂大師們。充



分利用了這套音效系統,作出 氣動磅礴的背景交響樂,把動作模擬遊戲帶進 個全新的領 城。



Robarts描述這段製作過程 時與稱地說道:「結合了3·D位 元模組、組件結構化及多邊物 件圖形等技術,我們創造了一 個PC上前所未與的超級價三度 室間世界!它是軍事飛行模擬級 戲的全新力作。其佔硬硬容量 相當地大。





除了上述的技術層面外, 陸空戰將的故事物節亦相當令 人激賞。超過一打以上的人 物,各自擁有不同的個性及作 戰技巧,緊緊拍住玩家的心 弦,玩來與是歌擺不能,以下 就為各位玩家介紹其劇情;

運美國

西元 2000年 4 月 24 日 · 由 於石油嚴重缺乏 · 再加上美元





神材学的成为:可不是蓝的呢!

對日幣隨率擊跌,美國發生了 第二次經濟大恐慌。各州銀行 組織倒閉,聯邦政府面臨了空 前的危機。

其後加州最大的主案例經 育不善腳臨碳產、達擊急向聯 邦政府求援。聯邦政府因财政 問題拒絕提供援助。加州政府 强怒之下败得要脫離聯邦。



雖然聯邦政府擁有絕對的 武力可以繼歷,但若爲了維持 聯邦體制的完整而如此作法, 其代價未免太大了。而當聯邦 政府努力尋求解決辦法的同時,個會竟通過實施更嚴苛的 稅制以免 FD.LC.分崩離析。

加州在這樣內憂外患之下,達發動其他州政府退出聯邦。其中德州首先發難,膨而有12個州陸續發表其獨立首

言。田納西州、密西西比州、阿拉巴馬州及衞治亞州合併成一個政府「南方邦聯集團」(The Southern Confederate Bloc)
· 並極力遊說佛州加入。

乘勢崛起的飛行傭兵

就在加州威爾要胺離聯邦 後不久,恐怖份子盤據了 Yosemite 國家公園。其後一群 登開於恐怖份子及遠東樂團。 自稱「安全力量」(security force)的外和傭兵乘勢攝起並取 得了許多重型武器。他們源等 了右油資源。並和聯邦政府裡 的一些不肖官員互通聲息。



跨國企業的 誕生

在聯邦政府鄉臨破產及 IRS 顯次採用武力課稅之後, 2002 年許多跨關企業聚集在斯得哥





爾摩·召開首次的高峰會議。 傳養當中,他們各自宣稱其他們各自宣稱其他們各自宣稱的 有數國某州的各國政府的懷 自動學,是 一個政府的懷 一個政府的 一個政府的 一個政府 一國政府 一國政

土耳其與外 籍傭兵市場

2003年,士岡前都伊斯坦堡 三成為家所週知的外籍储兵原 司市週來所週知的外籍储兵 馬市週來外籍傭兵 10%的利 電,授稅其擴張武力所致。士 司的外籍礦兵軍團,充分利用 了關際法律條文的關例與混亂 並如以社團,而能坐擴利盡。 是也以土國為基地的外籍構 ,,能在他國環境活躍, 可 受到外交路免懷的保護。

● 人物篇

能在這幾點的世界裡生存的重要因素。

以下飲戶玩家們介紹上場 的投位重量級人物:

▲指揮質 James Stern :

序服務於 U.S.S. Shitoh 航空母艦・2001年 Petro 戰役中 該鑑金軍覆受・因而被迫自総 軍除役・關使他打定網機紀律 與合理利潤來創建其外籍傭兵

▲ Lyle Richards :

U.S.S. Shilloh 數上的另一位 生還者, Richards 常英勇地作 戰直至跌機爲止,豐富的作戰 練、視死如歸的戰鬥員。但是 很調刺的是,這種深「實略性 的戰法,使他成爲一個很危險 的伙伴。如果你和他關係搞絕 的話、勸你還是能能待在營徑 納涼好了。

🚄 Miguel Schrader 💰

併為尼加拉瓜的戰俘,所 以他比任何人都了解傭兵任務 的潛在危險性,同時也深刻體 認國際政治關係的重要性。

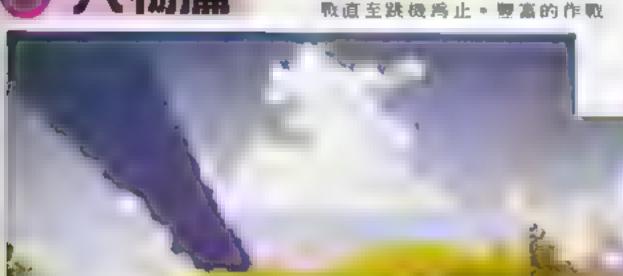
一位漆倒無政府主義、對任何組織權力充滿高度敵意的 女人。Miguel 和 Billy 寫了摶取 她的好態而惡目相向。

Clayton "Tex" Travis :

遊戲中最可怕的對手。

△結語

由片頭畫面的精緻程度, 以及顛富立體感的音效看來, ORIGIN公司在遊戲示範片(Demo)的製作上的確付出了相 當大的心血。至於遊戲本身是 否也如示範片 樣精彩呢?那



在遊戲中,玩家將扮演 James Stem 的副司令官,是野猫中隊埋一位十分傑出的飛行 員。你必須執行一連串的任務 以高得報酬與榮譽。而機智、 勇氣與技術。將是决定你是否 經驗讓他得以在各項 數門中無往不利。

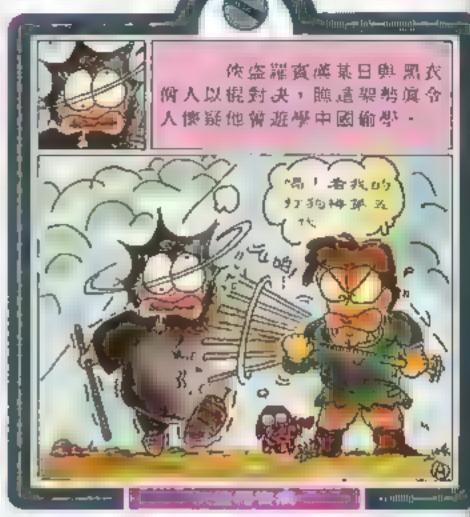
Billy Parker :

他是一位受過嚴格飛行訓

與是「寒天飲水水,點腐在心 頭」,只有靠諸位玩家自行去 體會喔!











GAME SHORT













分子 不容易過了,個月、媽媽發了零 用錢、遠時决定了星期天要到書 局好好選購一番。在我手挑百選眼睛 快要"脫露"的時候,發現了一個好 遊戲、那就是口計劃。

回到家就偷偷船進房裡,打開電腦數入硬器,然後就要痛痛快快的 殺人戰場。進入了第一關,没想到英文程度不錯的我,遇到這裡的英文 卻弄得我。個頭兩個大,有些字翻欄了字典,結果仍然找不到。這種情 形已有很多次了,在不得已的情况下,只得請求爸爸幫我買一台英漢翻 歸機,没想到連翻譯機也不中用,這真是,…。

記得有 回,爲了炎 個單字 不少心壓到方向鍵,碰到雷射當場死亡,害得我三天没開機。

Aristole

大單到速

數單的攻

整範個內

後・才毅



佐昌墓

[1] 好棒喔!又出新 GAME了!好棒的占毒包 獎,但是,當我拆開了包裝 ,能讓我大失所製作戰模式實 在課人吃不消,電腦會規定大 軍必須「佈置」在一定的地塊 上,不由的自則,將什麼不過 種數針!!(一哭)而當玩者

排集

現時!!都過了三十分強了!!相距之途,可想而之,證確 !相距之途,可想而之,證確 良費光陰的遊戲,與令人領情

之後,我不再玩這個遊戲啦! 除了以上種種裝够的遭遇外, 遵要也是與力強大的腳鎖 被聯絡,擊天緊張不已,在夢 中選不由得夢到自己心愛的腳 領域所略走啦!!與是一個處 待玩者的聯動巨作啊!!則 (一) (十)!





字』得三年前購回第一台 286 中一時,聖女貞德便是我第一 套接觸的 GAME, 也是第一套 「破台」的遊戲。



翻揚在每一寸法樹的土地上。 雖然中期時內地必難免一死。 但是全國的將領都以他們的条 經宣誓,效忠法國與新王。 沒有忍斯失去。名猛將,著用 手中的將領。鄉續中與大業。

七項基本指令的設計,使 投深深覺得戰略與是美妙, 這一 也有基本指令交錯運用,可 是無數的變化,就因為它變化 多端,才使我療狂地迷戀上戰 略遊戲,而與戰略遊戲結下了 不解之緣,看到戰略遊戲若不

它雖在 GAME 的世界算 上是「老年人」,但我依然。 歡它。







弗非高喜歡玩 Computer Game + 尤其是印有「限制級」的更是我 的最爱,不久前逛電腦公司,想看有 啥好玩的 Game 時 意外的發現了 恐怖劇場。 -看 需 300 大洋!馬上

不加思索的翼下來。當然,這一罐子又得省吃儉用了。

自從玩了恐怖劇場後,小弟我每天臉上不是黑眼國就是眼神呆滯,彷彿受到什 麼驚嚇似的,這正是恐怖劇場的夜遺症。這都要怪製作這遊戲的大哥有事故事把 Game 中的译物量的太遥真了,害得小弟受到非常大的蹩糊(我呀!真是「没路 用, 啦!)。

况且家中非常勤儉、電燒有時都處於"休息"狀態、所 以當我在玩 Game 時,彷彿覺得身後有…哇!找不敢說了!





信备位對於茅三城所出的 遊戲,應該不懸到陌生 吧!前些日子,找向问學合法 请求丁火箭人, 準備要大玩約 既的時候,一些奇妙的故事。 就此殿閣丁……。

一開始・「它」告訴我們 要混設備,稍果到了數位部音

時,我還了聲霸卡,然而到進 入遊戲時,語音卻變得「一塌 糊麼」,根本沒法子閱懂,我 只好割掐「它」強力推断的語 育了。後來,經過了一連串的 「頻苦磨練」,放棄了許多睡 **戳時間,挑戰了納粹的攻擊。** 終於打贏了,獲得了藍後勝利 和女友的歐吻…。唉!撸透了 !這是我對於火箭人的感觉。

雖 銳 是 著 名 漫 畫 故 事 改 编,卻像是廣一樣死饭板的。 没有视和力。奇效的真可怕拖

了,只有音樂還可以。殿可怕 的是:没有储存進度的功能! 遗类植植酿造可以「榖了我 吧!」四字來形容。這個遊戲 您可以試試看,不過依照我的 經驗。「它」可能會被包打入 金寶!

PS·「飛行訓練」 很難 PASS · 不要太相償鍵盤,滑頭 會比 較 好 用 ! 而 且 不 要 飛 太 低!

Indy



雜誌的大力推薦及好友的 痴迷程度來看,這是個景 不錯的好遊戲。在朋友「誘 您」之下,我終於忍不住,而 向朋友「借」來小玩一下,没 想到不玩犟好,一玩起來馬上 令人愛不釋手 • 不過也讓我經 整丁不少挫折。唉!想要大搖 大 擬的 常個市長選解 不容易。

一開始,必須好 好的運用有限的資 金,來開發市線。從 最小規模的村莊發展 成人口稠密的大都 會,必須經過一週串 的考验。這些考驗譜 - 如能捲風,怪獸役

娶。 地震、火災、水災、飛機 失事及核電廠爆炸等等,也不 知道是密碼輸入錯誤,選是它 老兄看我不瞬眼,只要一進入 遊戲, 連串「天災人禍」便 接踵而來,把我整得目瞪口呆 ,辛苦建設的成果便毀於一旦

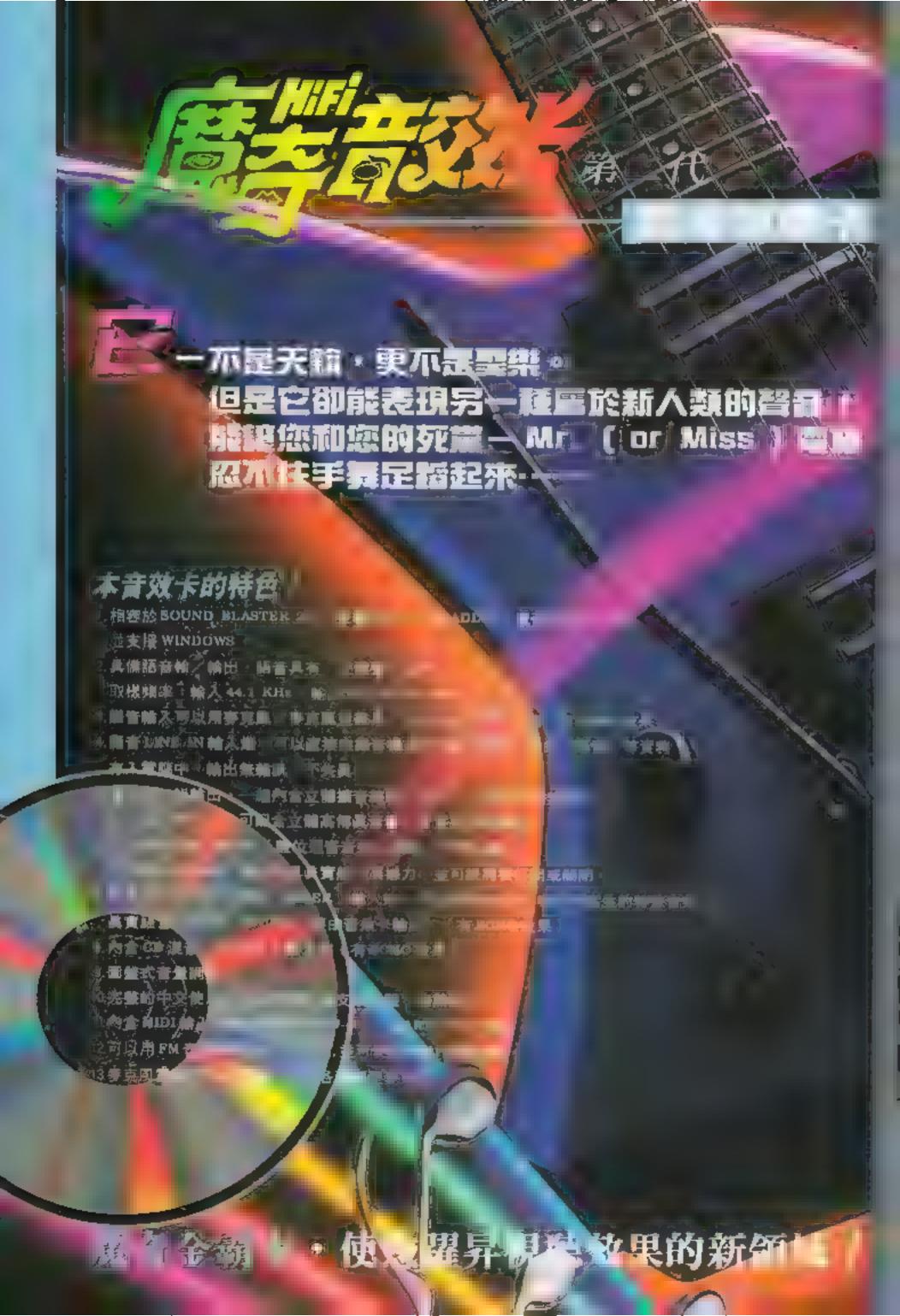
,只好大噗蹄不我予啦!

税率也是一個令人頭櫥的 問題, 打得太低, 非那麼一丁 贴的 稅 收 • 實 在 是 很 難 成 大 事:太高的話,那些子民們便 倜倜攙緬蓋走路,不住丁!没 辦法只好順應民情,靠著少許 的稅收。苟延殘喘。這個遊戲 铅找 · 個啓示 · 那就是: 我真 不是瑰當市長的料子,哈!

P.S 應可多考軟體世界難誌 第9、13、招期的文章;相信 著递途些文章法:

医一定可以成為一個好不 長的。還有,吳難可由災難溫 **单额件:說明書看青葉點。**

主稿 上



州社心靈的思想

舊換新

◆卡上市期間二個月內,實 ◆ 上沒新卡活動。 八类游览 ◆ 校卡 1 , 連同保證書, 拿 • 明成購買應弁金薪卡, 可折價 500 元, 給老顧客的 - 了餘。



靜享受

新干」下期間二個月內一首 施 100 台無線耳機大抽獎。不 但可收聽音故卡音樂。選可當 在音機使用。完全的個人空間 京文、遊野人境群

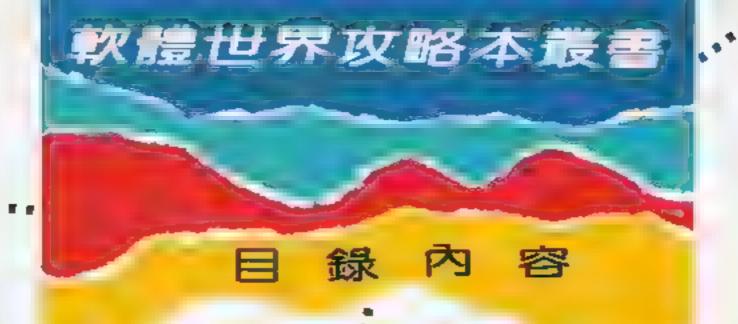


聽分明

精心製作的操作說明確片, 用聲音后作作簡易的使用領 , 線你在最短的時門內學會使 用魔奇金海上, 電音公演情 明書的領傷。









133 t# \$2 7 ■ 特別基■■ 正かが越襲中 凡班有 名引世紀7 👢 攻略草) *本 內特別為 • 印记之就家 .

缴請目光額定款體世界驗誤 ■ 第45期發44六,直息

全彩印刷 128 頁

地面1强

NT\$ 120元 HK\$ 40元

■ Ultimaフ 攻略導續 📕 新手上機屬

⇒保務說明 ●踏上旅程 ●專找周律

●裝備概述 ●魔法 ●粒門與練功 ●升級

野外與海监實獻 進一步實險主意事項

■ 提示稿

■ 城市人文介紹

O Baitain Den Buccaneer's Den

■ 地下洞穴槪脫

Probresis 💮 Bee Save 🕒 Covetous 💮 Decket

Despise Onstard ******

■ 完全攻略 ■ 附録

🧸 Trinsic 市長期答 - 武器之書 - Healers 用介

一文通工具價格表 武器防具價格表

🧎 魔 去師 Rugiam án BlackRack 實 骯 賊 告

🏮 BESTERATURS of the GUARDIAN 💨 Trainers 🏗 🎓

Deitennia 野珠梅品大概 · 別世紀七安珠釋疑

●法海解将價格表 ● My Note Book by Alagner

الترز باللاف

设置春的轻摄實典;这次整春以不死之身;手物剂 强武器、並與 Lard British 核伴用汗害险、粉末 守護者的際籍。

介置各完成聚香木法。成為 Britannia 大陸的遺物 各:施展载帅太狮移、颠倒日夜之渐。

介各被种类利益集中生有、通朋纳品随手可得:原 間升級馬性加強。

食劑世紀7的惠敵級,至春閒谷時空之門,顛倒 夜,瞬間得過,以最快速的方法完成任務。

查割世紀?的支線任務,指常人始悲歡離合、思力 特仇,此八點檔連雜測遺積彩。

查割世紀7的終密指令。ORIBIX的最高機密,統計 的神兵判器。

查到世紀7直秀將點法,彌補無法追願的達燃。





/ GODDBOY

物品部分

位 址	至美	着 註
046	TORCHES	最大值爲99
047	KEYS	最大値科99
049	TOOLS	帮大值售99
065	上 前	2. 《新華子數十二代母
065	釘 辦 镪	带大值的99
067	35 gi	最大值15.49
068	号 6.	弱ナ 航 / 99
069	展到	最大值/99
070	巨剣	最大值1999
071	१६) क्य	最大值高 99
072	月牙珣	极人创约99
073	传制	最大值的99
097	有金	最 / 位 15 99
098	庚 即	最入值/599
094	10 产用	最大值1599
100	賀甲	器/值路99
101	殿力师	最大值的99
102	以针印	桥大台(Y) 99

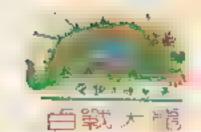
事 者是創世紀的 發用者
→ 自從聰到創世紀了~111典
《 市上市後,當然「不擇手段
實來 玩。玩到一半時強現
七人又多又強,而我卻是又聊
又來。最後不得不拿出超級 '
■ PCTOOLS → 編 報 創 世
■ J 的 PLAYER 橋 · S-4
TUR 00的地方。

→ 寫性部分 / |

-	意義	强 註
	力量	最大值33.99
-	級捷度	最大頒爲99
1	競力	最大值吗 99
-4	魅力。	最大值55 99
22	當智	最大值/599
÷	智慧	最大值為99
	HP	最大值/599 99
59	FOOD	最大值59 99
h	EXP	故故 90 00 就夠了
4	GOLD	改成 95 00

◆魔法部分

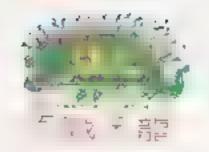
1.3		
位址	意義	満 註
129	魔法周明	- 1、 殿・枝や なみ
130	上升 層	最大值/599
131	下降一幅	最大值為99
132	破障衡	最人值爲99
881	殷国亦	最大值售99
134	所储衡	最大值為99
135	魔法筋	最人值角99
136	傳送術	级大值将99
137	殺 敵 南	最大值约99



第 41 期的雜誌中,提到了四川省2 魔法點數

PCTGOLS 中的 FIND 指令: 11 等 5802 · 把官 改成 0100 有 . 組 昭帆,分散一郎 過六百、每雨 次牌,就增加一 點 魔 法 。 另外 !破糊後・未拉 BAR 卸厂系統會 依您時間剩餘多 少來增加魔法點 數。《說建議您 ,等時間快光時 , 再使用此法 ・爲上上策・信 不信由你 ()

如此來, 您就可自稱「四 川不敗」了。彩 色版請修改 4RZ LY,軍色版請改 4RZMLIY。



/ G.G.

注1:目前值一最 大值土增加值

註2:本人所提供 之學課營入口座標:如 不按表修改,發生任何 後果,自行負責。

非3. 各位若將隊 員解個、隊員將會回到 此位地之傾所代表的影 館。如各位將所在地改 成00 (即在旅館中)、 除X、Y座標要修改外、 遊必須修改此值。





修改篇補遺

表三

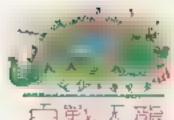
.et			代				
碼				碼			
QΩ	粮 鲊	見表四	兒表四	21	甲城堡地下城	5	15
0.	泉頂攝	4	0	22	A引擎扩	7	0
02	生存现	e	3	23	生引擎宝	4	ß
03	竞原模	10	15	24	B引擎在	7	15
04	准業施	0	7	25	後投貨船	0	- 1
05	大炸棉	15	8	26	中央控制室	7	10
06	表顶领地下洞穴	1	12	27	析权货舱	5	7
07	学舟级地下洞穴	0	0	28	主控制室	15	14
08	范原鎮地下洞穴	0	2	29	A1	0~15	0~15
09	沿茅旗地下回火	±5	12	2A	A2	0 ~ 15	$0 \sim 15$
0A	大连领地下洞穴	8	0	2B	A3	0 ~ 15	0 ~ 15
08	斯康巨人洞穴	16	31	2C	A4	0~15	0 ~ 15
OC.	蜘蛛洞穴	15	ŋ.	21)	81	0 ~ 15	0 ~ [5]
0 D	東党河穴	0	14	2E	B2	0 ~ 15	0 ~ 15
0F	北大	11	31	2F	Н3	0 15	0 ~ [5
OF	魔法洞穴	17	31	30	84	0 ~ 15	0~16
10	古代装牧神殿	6	0	31	Cı	0 ~ 15	0 ~ 15
11	郑教禁地	11	0	32	C2	0 ~ 15	0 ~ 15
12	恐怖要塞	12	31	33	C3	0 ~ 15	å ~ 15
13	疟疫大股	14	18	34	CI	0~15	0 ~ 15
14	果武士要赛	13	31	35	D1	0~15	0 ~ 15
15	烧殺教堂	16	Q	36	D2	0 ~ 15	0 ~ 15
16	惊魂古墓	0	26	37	D3	0 ~ 15	0 ~ 15
17	地推进宫	26	0	38	D4	0~15	0 ~ 15
18	白质堡	15	8	39	Έl	0~15	0 15
19	血根堡	7	15	3A	E5	0~15	0 ~ 15
1A	能牙型	0	8	3B	E3	0 ~ .5	0 ~ .5
18	险風堡	J5	12	3C	E4	0~15	0 ~ 15
10	黑風堡	0	13	3D	F1_	0 ~ 15	0 ~ 15
ID	白质堡地下城	15	15	3E	F2	0 - 15	0 15
15	血磁堡地下域	8	0	3F	F3	0~15	0 15
16	能牙堡地下城	12	15	40	F4	0~15	0 ~ 15
20	除風堡地下城	10	6				

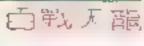
※修改座標案自行換算成16連位再加以修改。





意教	4			
目前方向	21	\$33	60 03	00 化 0: 前 1 02 東 1 03 西
X座標	21	\$302	見表 4	7± 2
Y座標	21	5303	见表 =	1£ 2
所在地	21	S.104	見表生	
旗 帷	21	\$308	尼点四	ii 3
现在目期	23	\$.0	00 60	
现在年代	23	5 \$.17	有明改	
食物份量	23	S.25 ~ \$ 75	PF PF	
銀行存款(金)	23	5.13 - 5.36	经费	
銀行存款(實」	23	\$137 - \$140	体也	

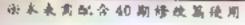


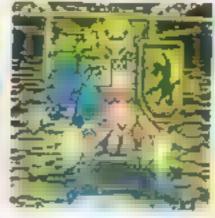






Adv a i	The sales of			Maria de la companya della companya della companya della companya de la companya della companya
堂址	養護山			
-2		力量	FF	此近马增入值 社
023	h	智慧	FF	A) E
125		人格	FI	A) 1
127		雅賀	Ph	H) 上
7(1.13		建度	JFTF!	門上
73	1	华峰	FF	門上
h 3	t	建筑	FF	周上
16.1		防禦力	FF	円上
136		等机	FF	阿上
037		性目 (6枚)	0 - 63	平頻维度
24%	4	火挑力	FF	此值馬灣如值一致
30		冷执力	FF	料上
764		变化力	FP	阿上
271		表现为	FF	FI L
03	1	亦重机力	l- j-	F) £
:)	4	Roberts	t Fr	F-] .E



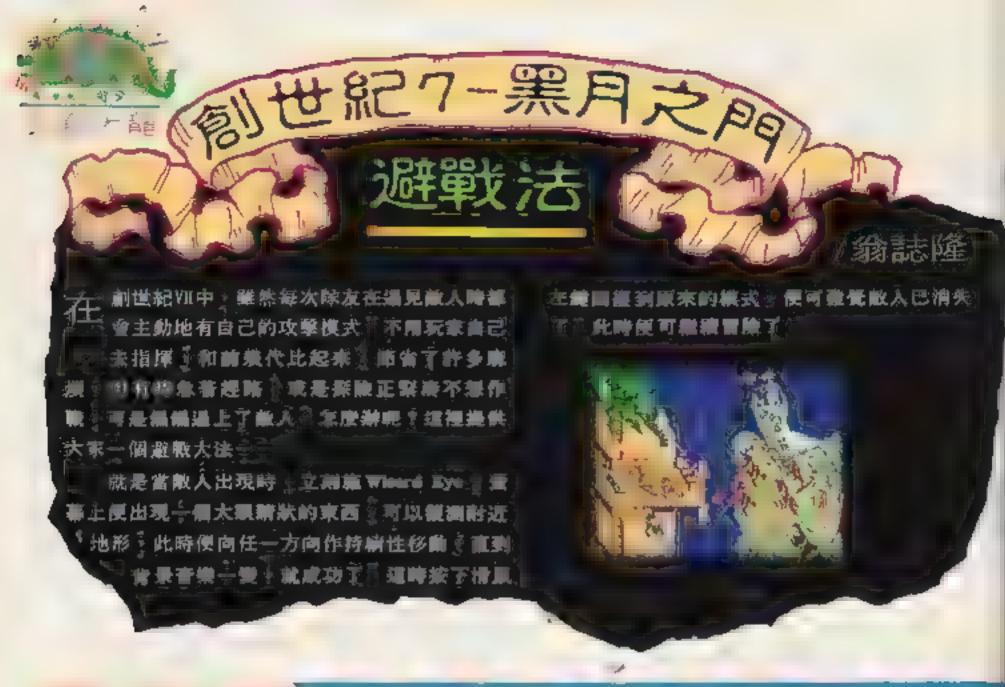






代 555			
01	打盹狼狸	73	5
02	郭特上校妹妹	4	2
0.3	电视图像张锁	7	.1
04	野羽林馆	3	4
05	(欧斯士统织	4	





第41则意見調查表中獎名單

特獎 事· 養命· + 55 年 世 - (- (-)) - 100 · (-) 李啓用(高雄縣) 等。では 劉傑銘(高雄市) **过欧洲(&化市)** 細贴版(おれ) 5 5 名 各 器 伊 (d) 700 m 王亨隆(告北 夏文明(高雄市) 游正杏(台中縣) 林保政(新竹縣) 黄錦豐(牝化縣) 黄文杏(官蘭縣) 林光凱(台北 張登碩(台北縣) 黄重储(台中縣) 旗街喝(公南市) 4 3 4 1 11 11 i a da st (P P P) 陳像麟(台中司 京赛平(桃園縣) 李品袞(豐原市) 李安祥(高雄市) 樊家倫(高雄市) 李景峰(基隆市) 蕭繼仁(花蓮市 劉曜原(高雄縣) 莊寺跡(高雄縣) **江燉麴(高雄縣)** 黃魚葉(桃園県 林文貴(高雄縣) 劉昭本(基隆市) 邱賢良(彰化縣) 黃展發 (中懸市) 安慰獎季盖卷(桃園縣) 痛火生(高雄さ 整福忠(台北縣) 劉想中(台北縣) 陳裕成(台北市) **報任凱(台中市)** 胸國綿(台北市) 王嘉裕(南投縣) 葉景籬(澎湖門 周元麼(中壢市) 吳國銘(高雄市) 施卷大(台中門 鄭凱仁(台北市) 候文哲(台中縣) 陳逸嶽(桃園縣) 黄國城(高雄三 黄力行(台中市) 陳俊男(高雄市) 宋威德(高雄縣) 陳之卓(宜蘭縣)

李奇明(台北縣)

王彦鈞(高雄市)

多軟體世界される数 チェーディ

余俊賢(台北縣)

磨嘉祥(台北縣)

陳漢昌(高雄市)

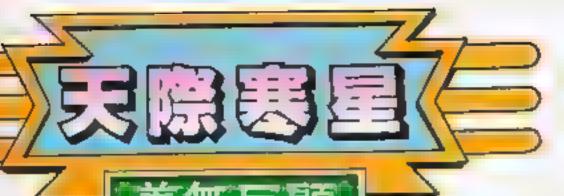
發直正(嘉義市)

馬達通(台中市

管幼仲(高雄和

黄明賢(中和市)

羅銘罐(桃園縣)



義無反顧



権本: XXX、SAV/MPA.CC (Save在周一時間)

韓度: 00002

(dr 42:	2 A
\$1 4 206	茅 位际员的姓名
\$228	生 申 目 前 值
\$ 79	里命最大值
Sept 772	果似自有值
520 3 235	用性表大位
N 80 211	母 私 食 性 門 表
5, 1 290	为上 45 B 化 10 B A A III
\$311 339	身上独高船旅使用数

与單处天龍

以一:生命目前信息是大信政政部的可。 24年:是铁多斯信息最大信政政20部可。

一大家好!我們又見面了 HI,今天本人因爲在Subra

■上面被那些没大脑的白痴给 ■笑,說以咱們的武器、能力 ★欄子,不可能完成任務,我 一學之下就奔延月球找開發室 「PC TOOLS 先生,他剛斯 …。附表格內容說明如 :據或時看你SAVE的信名名 及 MAP CC 兩個情,內容相

附表 I 是第一位隊員的資 學: 附表 II 是技能的腳序及名 等; 附表 II 是武器。護具的編 等。其他隊員的更改方式與第一位是相同的,只要在同一檔 率校出他們的姓名即可。

※後記:終改技能時,不 查成百戒天北,什麼人會什麼 能就改付麼。

武器及護甲多改幾件,用 有了、打完了就丟掉。修改的 有案及MAP CC 檔的日期及時間 時間才可(就是最新的一個進 要)。

斯吉 II

*Th PE	ф p + 1Д	源 序	
Α	\$ 30 W F	f	1" 42 2 20
В	这一个日光果不住	J	
C	2 2 2 2 2 2 2 4	h.	# T / 25
D	2020120742	I.	erra .
þ_	伸を払う	M	J 1 5" 1/2
F	通期 (10) (10)	N	2 43
G	4 世 8 日	O	24 421 45 46
EE	to 12 /2 42	Р	- 新水工人

勞美加

佐 星	\$ 5	48 湖	£ 12	原型 块型	£ 12
(I)	Dingger	15	Place Corner	28	beather
TZ :	Sured	81	Turbo Geser	25	Chain Maj
133	Pratpl	17	Egguns Gennon	28	Plate
	Rille	18	Chain Sword	20	Flak Jacket
05	Assoult Hitle	19	Rocket Leancher	20	Keyler Sulf
(IIF	Machine Bion	!B	Death Ray	ZF	Gomposite
07	flasi Lese	18	Muteulic fejector	ZF	Reflec
(B)	Laser Rifle	16	Tac Note Raffe	30	Geromic
	Assedt Loser	10	Breach Missile	31	Evian Brings
DR.	Electron Size	¹E	Naedie	32	Personal Shield
OM;	Ciratron four	1F	branstyl	33	Middle-ermer
OC.	Sub Attorner Blaster	20	Energy Mace	34	May Field .
100	Plee Deark Sun	21	Thermite Launcher	35	Admentine Lingin
THE .	Smart Sup	22	Scree Special	35	Teffer Sail
DF :	Erenade Councher	23	Bolifit Lover	37	Pssouli Suli
10	Plasma factorator	24	Saxsaz Degger		
11	Services	<i>2</i> 5	laser Sourd		
12	Read Gerr	25	Pleane Bow		
1.3	Mono-Mot Disk Bur	Z7	Sopre Laser		
14	Defense Wave	Z 8	Alban izer		

部門部開始

車欠 體世界雜誌長期訂戶,如果您要更換地址,請如果您要更換地址,請 儘快通知本公司。如果您沒 有在每月25日前通知本社,您只好目行至原來的地址 取可您的雜誌了。

如果您不是最朝訂戶, 但正好缺乏軟體世界雜誌中 任題的攻略拍點迷津(哇 類起命來了),只好自己到 我們各地的維銷商去買了。

郵購過售雜誌(非常月 出刊之期數)的讀者,請您 在辦理詢撥時,加入基本回 郵費用,一本解資序20元。

本40元・本以上 次部 は是60元・不物的 剛 嘿……。)

軟體世界雜誌 1~8 .,、.2、 14~ 16 期已經 沒有有質了、請不要再劃廢 郵購,已報絕版的遊戲請另 外寫信來遊詢吧!

磁片维修费用如下。

1 磁片資料因操作不慎 而受损,須重新拷貝者,每 片10元。 2 磁片掉進水溝, 或是 練如來金剛季時, 誤將磁片 當舍利子投入火爐……要更 新磁片者, 須將原片的「網 體」發來(不可分層), 每 片 80 元。

雅修時, 建以郵寄方式康理,請勿直接邀求公司,回郵費用新台幣40元 (上片以上時,回郵60元)。

凡訂閱雜誌或辦理郵 關、確修証片者請將您的大 名、詳細住址寫內捷, 沒有 寫您的人名或地址的、我們 將以「香酒」郵件寄出, 如 因而遺失, 找郵局要吧!

如您在寄件(劃檢)一個月之後、尚未收利何音時 請立即利用本公司股務 專 線、直接何本公司查詢。

若你不無實的產品中有 缺少任何附件或附件有掛壞 時,請禮建局購買處直接兌 換 牽相同的新品。

由於意外的訪客之音效 接頭,是向國外原廠商訂 購,是向國外原廠有 更 的數量,即廠才願意是理 的數量,即廠才願意是理 (原先並不知道有過限 制)。因此在目前仍在等待 中,先向已訂購的玩家設 Sorry!,也可能須再等待 段時間一。

因爲服務專綠佔綠情況 嚴重,各項有關遊戲攻略方 面的問題,請來函詢問。詢 問時,請詳述目前進度及您 遇上的麻煩,以及原文的對 誤訊原,以便我們處理。使 用服務專線時,請長品題 說,服務人員及時間和您聊 天,避免佔線時間過長。

來信調問問題時,請記 得附上何郵信封或郵票,忘 記放的話 我們也可能會忘 記要问题的信子。

各項的發者查詢戰話的 撥 07 3841505 服務與線,請 勿打到聽機轉接。來信請訴 到高維郵政 28 34 號信箱 服務課 收。

軟體世界 41 期影車地區 BBS 簡介 文、作者提供 Unicom 30 軟體、如果需要 的、辨直接寫信向上列地址 查詢:

Ching-Tien Su Krispin un East Setauket Ny 11733-1026 U.S.A.

篇 42 期 制度傷筋 中 三 名單

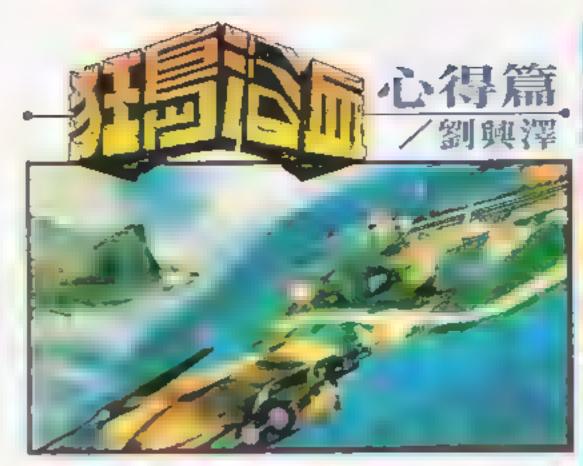
张琴 林 工 張賴 官許 吳梁 给 展 格 展 春 章 凯寅 堂昌 軒 庭 中雄 化東 南雄 北竹 蓮北中雄 化東 南雄 北竹 蓮北中雄 化東 南雄 北竹 蓮北 人台 新 在 台 新 在 台 新 在 台 新 在 台 新 在 台 新 在 台 新 在 台 新 在 台

以上生業人謂語要透知

一遇一番戰爭的流標。多次 的失敗經驗之後,不知各 新手們是盃巴由茶**岛轉**變成 **贮無不勝,攻無不寬"的常 毫手了?如果仍然對於電腦** 鴨的軍力感到束手無策・甚 **喜贴"協差成怒",想把電** :: 砸了的周志們,請不要灰 • 雖然在下我並非超級戰 ,可是多多少少也從戰鬥中 《了一些經驗·現在就提供 4. 給各位,更希望有更多 4.手,能不答指教,讓大家 最快的方式,得到最高的 6、好了,不多證腦語。以 **å 箭文單可是找用血汗經驗** t 商張丁點) 換來的,選請 直接贴時間看一看吧!

【綜觀全局】

盆你一进入一桶新的數局 • 第一步也就是最重要的一 4 使是先利用 "?"指令 **亚到底做我雙方各有多少部** • 再看看此一眼場共有多少 存站 (Deposit) 和多少個工 (Factory) · 再以眼睛指 看看它們各儲存站、工廠在 **亞位體,再看看你的部隊中** 和運輸車在那兒,雖然 步。但也就是最重要 4. 」計劃、設明白點、就是 ↓那幾座工廠 ? 是否該先派 组煤 ? 那幾個儲存站中的 12 弩較有用(不過通常没什麼 ▼ * 你能佔到的就那幾個而 1 ? 擬定一份計劃之後,便 ... 開始依計劃行事,雖然道 等一件小事,不過卻是關係 (4) 身特勒先佔由田,再打莫斯 4: 那或許現在歐洲就不用表 +什麼寫斯垂克條約,早就是 a硫 的國家了。



「臨機」、「」

概場上的情況整變幻藥洞 的。隨時隨地都有出人意料的 **队员 放生。雖然計劃得相當充** 善。可是天有不測風雲。協不 好你的重坦克丽三下就被三個 步兵、一座防空炮船幹道。雖 外此時只能大噪 — 聲倒網 + 不 遇脱草的,有時激肠遗是藓的 很智强。 麻丁防止进隻不幸的 事情载生,這裏提供新手剛假 小方法,一是存檔,不滿意再 Load 出來;另一個是看完報將 動作之後,了解獻脇的行動商 行動。這兩個方法只是爲便戰 **事效展對自己有利些,希望有** 志之土偶爾用用,切勿濫用語 找網,否则打造場仗有什麼意 思呢?

要成為一位俱正的高手。 就是塑能從最報告的情況中得 到最後的勝利,這種勝利相信 也才是玩這個 Game 的最大收 獲。

信息性

除了上面那兩個要點之外,更高級的作戰高手便是能 抓住敵人(電關),只要你能 知道電腦下 個動作,甚至敵

人的真正目標在那見。 調兵遣將時先做一番的計劇, 阻絕敵人的後路,一定能成為 * 戦無不勝, 攻無不克 " 的高 手,可是同時 散腿也非等閒之 **说、随着戦局的改變。它也會** 改變自己的策略,加上電腦通 增攘有較好的裝翻,較多的部 隊,所以一開始的攻勢大多是 由他掌握,不過身為中國人應 **疫有著許多的歷史經驗,想當** 华日本帝國以強大武力攻擊中 阀碍 - 聪明的中國人採取的戦 略便是以空間換取時間;利用 敵人進攻的時候,以少數的镒 牲部隊,數且稳住幾關回合。 使步兵能佔細許多戰略目標, 只要談機性部隊犧牲得有價 值 1 將來不怕及機會特他們報 仇,所以制敵機先在戰力較弱 時的定義便是"阻絕敵人,黨 周自己"。

【精兵政策】

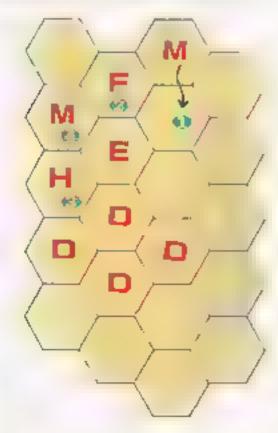
8

TUT

GAME 林秘笈

力·如果你只有四個部 隊: 輔重型坦克、

通常在你部隊很少,況且 能應不多時,想打勝仗唯有靠 這些情銳部隊,培養他們可是 一門大學問,除了要會打之 外,還要會逃,如果你只剩こ 報坦克而該你行動,且敵人正



【壯大自己】

當你就到中途時。或許你 會激納問的問:「戶什麼遊戲 中的能源一直未出現呢?」不 要緊張。再過機關它可就是你 最重要的致勝條件。在此介紹 幾種重要裝備。是有關於輸送 和儲備能源的。

(2) 建输换:它可是蓝酸中最好的通输工具、输送能源就解它提快。在第12 图 TESTY中,酸单有許多的巨人(Glant),雙利用自己的部隊好好防守並且部署;避免許多的能源在我方道输部隊到建之前先被帶走,且能源若不幸被敵人得到,就算當場將它擊落,能源

附圖(一)

 還是會消失的。當然除此之外 它還能數選部隊進行長程攻 擊,不過得特別小心敵人的防 空部隊,它可是連一點防衛武 器都没有。

(4)運輸艦;在遊戲中只出現一、二次,並没有太特別的地方,通常只有一開始用到它,後半段形同廢鑑,没多大用途。

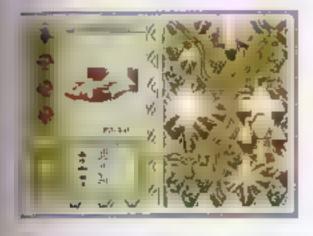
(S)工作单:這是需要特別 提出來說明的部隊,先編單介 树它的资料;工作卓中含有二 份工作原料・可架設一個儲存 站,内含20 點能源。而工作点 若用完工作原料,補給需30點 能源,由此可知工作車是一種 用完即丢的車桶,更不用花幣 能應去製造它。而在使用它時 要注意级贴:第一、要找四個相 趣的平地才可以建造储存站, 向 平 地 就 是 平 原 · 不 包 括 道 路。第二、車子要在建築地外建 造 1 同時可兩輛 - 起建造同一 儲存站,且要在攻擊模式下建 **造,一次建設一半,兩次便完** 成一個儲存站。在某些戰場中 (如第12場戰役中)·有半完 成的储存站兩個、所以只要你 建設一次便可完成。第三、在建 造儲存站時要注意儲存站的出 口位置,小心觀察,所有的體

存站出口都是朝上的,所以建



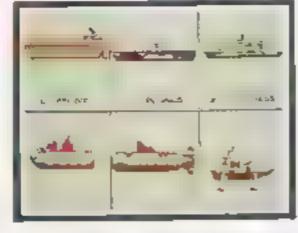
- 更要注意不要封死自己的 3. 建造時的位置便是將來 出口位置。 如果不明白的 看看附個(二)便知道

慢振筆者的經驗和戰略, , 前方擁有工廠之後, 如果可 * 造的話(有時無法製造茶 ■ 武器裝備),找一定製造 撥, 再其次為攻擊 直升

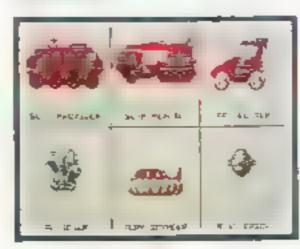


• 再者爲重型坦克,快速攻 ₹ ₹ (Buster) * 因爲當你處於 1: 萨 又快速又擁有強大攻 ₹ 的快速部隊將是你唯 的 49,如果可能的語,千萬不 1. 华能源用光,留下一些能源 - 修補之用,此起你用來製 1.一個步兵更有價值。

在此不是要介紹如何訓練 * ,而是要将自己戰略的經 大家分享,希望能有更多人提 出來。以供將來發展更厲害的



(I) 酒 戦 : 在 第 14 場 戦 役 中,你將會碰到一場規模相當 大的海戰,在此提出自己的心 得供大東分享。在遊戲中,海 戰是一個相當特別的部份 • 莱 些船隻會自行修復,如清水 概·航空母艦和巡洋艦所以 要擊沈它們不是件容易的事。 加上敵人數量也不少,況且它 們也會群起攻擊你,如何打勝 便整一門不小的學問。 在此提 供一個電腦的富點,將佈當艦 的水盤放出來,則電腦會將所 有的攻擊放到水雷上,趁此機 會利用魚雷部隊的長程攻擊力 集中目標攻擊,相信一定能贏



(2)陸戰:利用快速 部隊做長程攻擊,在你 的部隊中有種稱爲Bus ter的拨甲車,它能實施

1.格的中程攻擊,充分 利用它的特性,在戰車 直接攻擊前先行攻擊。 一方面减少歇人散目:

方面增加經驗值,在 後方偷偷打・不一會見 你的部隊便能茁壯了, 而電腦在此便差了一

大截。

(3.空戰:電腦的思 考方式通常是很直線 的●所以只要你能警用敵方武 器的弱點,不但能消滅敵人。 還能毫無損傷的增加經驗值。 儘量選擇没有對地武器的戰鬥 機、運輸機打。利用防空砲、 重型坦克的機構,快速部隊的 飛彈,甚至選兵車的機槍提升 自己的等級,再去攻擊具有攻 聯性的 轟炸 機 和 康 升 機 。 同 理。此炸微和直升機也要利用 敵人的弱點提升經驗值,才能 使自己能在最短的時間内擊败 敵人獲得高分。

寫了這麼長的心得篇,卻 赞得有點心慮 + 因爲這不過是 自己起步得平,比別人里些領 悟到這些訣暇而巴,不過正如 韓倉所說:「閩道有先後」術 業有專攻」·希望道~點的心 得可以使得許多新手有點受 盆, 那麼遺籍心得寫也就算得 那麼點價值了。

希望有更多人加入遺侶園 地,在課業之餘,讀自己的腦 筋活動活動,不要讓自己太呆 挺了 -

169

B





上放各其事。必先利于 器。OK , 總我們先來談談風雲 類主中。各項指令的微妙用去 吧。



ATTAGK

遵正是風雲霸主中最重要,也是最有看頭的一個指令,只要一聲令下,梁兵立刻 蜂湧而上,兒人就欲,見羊就 率,實在痛快極了。不過在下



達攻擊指令前,請先確立1-5 事項,以免您刺發生。



我軍武器是否和 對方差太多:

者其是對方是否擁有長射程武器。千萬別赤手空築的衙 向一群弓箭兵,就算你人比對 方多,只怕還没衝到對方面 前,就全昇天了。當然,我方 也一樣,如果你所有兵都拿了 辛可以百戰百勝,所向無敵。



我軍人數是否比 對方差



异非我方武器有絕對的股 否則就別去途死了。如果 對方攻擊的話。那就用級 雪的殿術一轉起。 (就是选



1 星是否能全数發動攻

有些地形會妨礙士兵的行 · 如河流, L. 脏等, 在爽動 9. 桁别忘了確定一下地形和 尤其在攻打小岛時,如 **土兵没有足狗的船,那下場** 2.以上刺收場的,里見





聲攻擊令下,有船的士兵勇往 直偏, 设制 "可好在岸邊指 旗吶喊,自送壯士登陸並「羽 化磁仙 」, 平白畏失了大量兵 應。 矢啊! 這不是悲劇嗎?

是否儲存過了 哈哈! 這雖然不是光榮的事,但卻也 **是為最後法會。以防一旦戰況** 失 利 或 士 兵 痴 呆 無 法 行動 時 1





雖說交戰的胁負决定於人 嗷。但武器仍可左右战败。 畢 遊兵器還是比拳頻來的有用多 了。所以别忘了爲你的士兵单 備好兵器。 然然 · 兵器的來



原除了搶賣外,你也可以自 己製造・是故・在城館時別忘 了用製造指令喬你的士兵打造 一些兵器、造兵器除了時間外 **夏需要一些材料。當然,唯一** 的材料來源就是城外的那些樹 木 子 (牵好 樹 砍 完 了 會 再 長 , 否則去邪製技材料呢?)。此 外、在製造前別忘了分析一下 **载流,有些需要窮追猛打的戰** 塌則不宜在製造上花太多時間 ,而有些戰場則是用搶的即可

。當然,如果敵人大軍 殺到家門口,而 你還在 叮叮咻嗞打造兵器的話 • 那可是會讓敵人笑話 的。



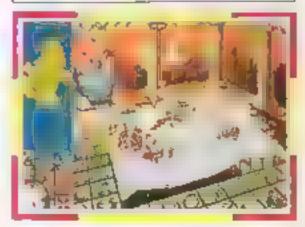
雖然這只是 個 無攻擊性的指令,但 可別小看它、在風雲 黝主中調動的重要性 幾乎僅次於攻擊的損 会了,通常在下列款 **况我們會使用網動指**

◆ / 攻擊前的準備:-



在攻擊前通常可使用此指 令將部隊佈署在敵人附近,此 時由於我方並非處作 戰狀態, 所以敵人大多也不會主動攻擊 **我方。等集结完成,確定戰況** 良好、天時地利皆無護後、我 方即可下進作戰指令,來場火 拼大戦。

→ 2 戦線佈置:



如果我方將領不只一個的 話,那即可意活逐用調動指 会。将面力分佈在病常的城市

GAME 林秘笈

以守衛後方城市, 當然,也可集結各地 兵力,從不同方位夾 擊敵方主力。

●3.補給糧食及兵器 :¬



- 0 4 轉進 :-

當敵人大單殺到,而我方 兵力轉弱時,不要額像,立刻 時調動指示將部隊轉逸其他 地方,所謂留得背山在,不怕 及柴燒,失掉一兩城市不算什 麼,等敵人離開再搶回來即 可。



 轉進時就顯不了那麼多了, 業 策保命重要,先逃再設。

EQUIP INVENTION

用製造指令所製造出來的 裝備兵器,皆存放在原製造城 市中,所以,在製造完後,別





用裝備指令將其顧便帶走吧! 就算它比自己原裝備還差,至 少選可拿去和其他領主交換穩 食。反正不搶白不搶嘛!

GET MAN

激兵指令的用途很簡單, 就是抓人充軍,一旦對我方城 市下漆蘇指令,則部隊會立刻 前往該城市,並徵召居民加入 部隊,這也正是風雲霸主中唯 一增加兵力的方法,當城愈大







要用此指示前最好先储存 一下:因爲此指示會將你的部



SUPPLY FOOD

且前線重要的城市缺 1 那便是補給指令上場的時



了,補給指令可命令部隊將 · 小城市中的糧食搬運到相 新在中的糧食運用相 新在的城市中。置話運用相 指令將市的糧食源原本斷 · 一等到前線城市的衛務縣 · 一等我方面的衛務。 · 一等我方面的衛務。 · 一等我方面的衛務。 · 一等我方面的衛務。 · 查認配合才能組得起來,要



 我只有領主一人,打仗都打 笔了,那選有時間去選擇 對!而且萬一城市問距離太 生返所耗的機食都比撥運 多了。

GET FDDD



此指令可使部隊在城市獲 - 實養補充,當然城市中存糧 越多, 部隊也獲得越多。切 記! 不要認部隊陷入所 機, 否則士兵們將會一哄不忍 散, 四處討食, 實在是慘不忍 時, 所以, 一旦部隊存糧不多 時, 便得立刻回城市補充兵 種, 為一城市生產建度不夠



DROP INVENTION



及事選丟棄指令的人一定 是"阿達"了,辛苦弄到的裝 備怎能說丟就丟呢?不過如果 是一不小心按錯了。則可用裝 備指令將其裝回來(要不然按 錯的人不氣死才怪)。而且電 腦不會和你搶丟賽的東西。所 以可以一樣一樣慢慢 地換回來 * 當然 * 没 事還是別亂丟東西的 • (放心! 不會有人 開你罰單的 *)

DROP FOOD

仍可用補充兵權指令將其擁回 來。(要不然接錯的人不跳 標才怪)



OK!以上便是風雲精主中 最常用的指令了,若能善用這 些指令加上文章一開始的"十 六字俱言"戰略法,相信前幾 個戰場必可過關斬將。所向無



敵。至於後期的戰場則需要用到其它 些戰術指令了,讓我們下次再來談談這些戰術指令 的用法、組合方式,以及 些特殊戰況的處理,這次就在此打住,咱們下次再聊了。B YE! BYE!!

TUT

GAME 林秘笈



學與實際一轉數是 SSI在 今年新推出的戰略游戲, 故事背景以 1950 年 6 月 25 日帰 發的轉戰為主,並加上所謂 例 明日戰爭」的未來假想戰 (明 N)指揮信任共軍家聯 合際(UN)指揮信人以證制 朝鮮半島土地多寡來決定遊戲

脐角。

轉數 超數中,除了一般 數 略 數數 期的部份外。補給線 的維持也是很重要的因素之 一。因為它直接影響到部隊的 數力及移動點數。像公路是語 關遊數中的主要交通線和補給 線,在鐵路線上補給較快,然 而鐵路運輸須謹慎使用,以免 麻存補給消耗太快,反而導致 部隊戰力和移動點數下降。

擁有海運和空降能力,層 UN 玩家較佔便宜的地方。在海 **派方面。一般而雷應以海港派** 進出孔遺爲宜,如此一來可避 免部隊無調的損失,當然擊制 撤退就管不了那麼多了。若在 敵後(按P攤即可知敵我佔额 **临狀況)進行兩棲突擊,必須** 儘速攻佔港口(尤其是未佈部 的,因海如此才能提供補給) 或與友單會師,否則補給中團 部隊戰力會迅速下降 = 在空 降方面,通常空降單位是用來 包測或佔領重要據點,隨落在 敵陣時,最好降落區沒有敵軍 或敵軍實力逮避於我事,如 果不得已必須降客在敵水勢 範圍內, 最好也能與友軍迅 理會合「否則就會很慘傷。

必须強調的是,做路避 輸,海運及空降都會消耗相當



数爭爆發,兩軍對陣,拚拚 者離應害!

人人人口

DP II 繪圖軟體

如果 您是 位電腦繪圖高手,或者上也成為電腦繪圖高手,

檢圖軟體打從"出通"以來, 直深受大家喜爱,"資點"還, 但由於想讓大夥畫出更正點的圖案,所以在程式上加了。此他……。

而"它"在變身前是 2.0 級,能夠支援 ET-3000 顯示卡,但, 身之後是 2.3 版,不但可以支援 ET-3000,還能支援 ET 4000。

可是如何辨認是齊敬的 2.0 敬呢 Y 是是新敬的 2.3 版呢? 方法 東:

欲購買者可向經銷商的"頭家"詢問,是否爲9月份關進的。

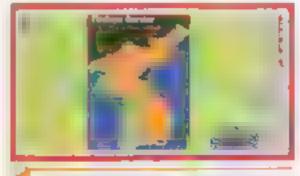
"補給,所以應該謹慎使用。 才免確存補給嚴重下降,而使 學發近於癱瘓!不過雖然如 。若UN方面所擁有的絕對制 懂,在戰場上進行組絕戰術 可有效降低共軍補給而導致 移動點數下降,而空中炸射 提供人力支援,解者諷配 二者,則將立於不敗之地。



中面临时专取 苦睡

發兵。

遊戲中有一有趣的現象, 就是只要 UN 軍隊越過 站度 線,中共一定會出兵;而僅以 衛士上,則中共就會投兵 不動。因此如果要避免中共介 入助清平境地區數軍、使其稅 失攻擊能力後,再分兵沿鐵路 攻向元山及與安港。集中兵



打開戰略地闸·看看敵軍玩 什麼把戲

力、保持機動力和補給 暢通是致佔後,地區攻 勝要缺。上逃兩剩掃 發部的問題。如果决策 以IN 部隊北進、則應大 數中共兵力將是一大挑 動中共兵力將是一大挑 而應採繳動防禦以抵消 其優勢兵力。

在1995年明日戰爭中,北韓玩家必須集中 电、北韓玩家必須集中 砲兵和空軍在主攻點, 儘可能突破橫城都會區 防禦帶以免陷入相類戰 ,其他陣線則利用局部

突破擴張戰果全力衛下。UN 玩家則直先取得空優及以炸射 損耗敵軍,在漢域地區進行即 地戰,其他地區則避帰抵抗 ,等待接軍抵達。

正如同所有戰略遊戲一樣, 評值思考是致勝的不 法門, 準備戰子計算機及隨時翻 別說明書將是不可或缺的, 耐 心點! 道將是個富有樂趣的遊 數。



更新版本

・定・那你就可以"安"啦!機定的新版。但分要是已經買了・其方法更順單。只要進入選查詢就與象大白了。

、最重要的是,倘若你需要更新版本,其二極:

磁片無發酵或刮傷折損者:只要將原數 磁片(共4張)+保證卡,並附上回郵4 0元的郵票寄來即可。

· 強片本身已經發霉或刮傷折損者: 我們

以下**便应括曲**粉水 似此。所以語言。

會先替密更新磁片。而更新費用應一片 磁片30元。二片為60元······以此類推。 並請將原放磁片(共4張)+保證卡。 並附上更新磁片费用+包郵40元的郵票 寄來即可。

如果對於上面所寫的事項,有任何疑問, 都直接服務專線: (07) 351 0.

ah:高雄市郵政 28-34 號

DP II 更新版本组 收



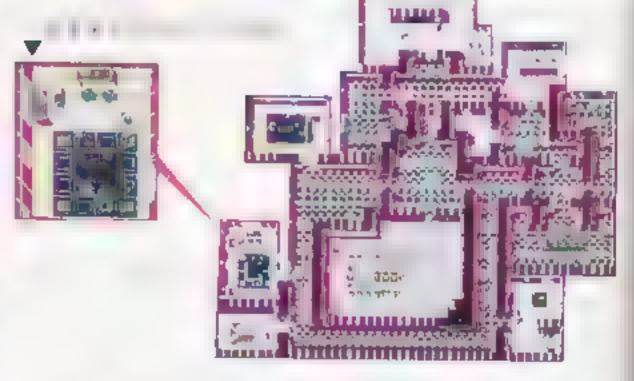
前言

奖無反顧追關於 戲的難度比許多玩者預期 的要高。主要並非是聯覇的難 度,而是有許多關鍵性的任務 在遊戲中並沒有交特清楚。例 如 Ship Plan 可說是維駕八大星 群剧任務的關鍵,而在Algleba。 Kornephoros - Carott - Alh ena · Zaurok · Izar 遺六個原 **群各有一侧,若在以上的**太侧 **尼**群中有任何一個環節漏失。 在下一個星群可能就會遭遇到 無法匹敵的敵艦・進而無法完 **破任務。玩者們如果少拿了任** 何一個Ship Pian 最好再回到席 失的星群去仔細搜索,以免选 成進度卡住的不幸事件。另外 進行任務時最好照著攻略的順 序來做,不然可能會造成准展 不順利的博況。而與攻略有關 的星球都會有 個副裸題便於 **和者記憶。**



·次接領

Izar 星群 Alpha-Centauri 星系 Alpha-Centauri II 號行星 危險程度:低



當你一登陸後就會遭到攻擊,這些 MKI的機器人很好對付。如果你受傷了,別忘了做 遺當的治療。進入遺棟建築後 ,在建築物左下角的人造人會 提供你一個 Android • Tool • 可以課你使用走廊上及房間內的球狀物以獲得進一步的訊息。



不是每一個角色都有能 意·大部份有敵意的人會失敗 火·確定自己遭到攻擊後再遭 擊·剝親殺了好人。另外如果 你發現了新的護甲·不要選疑 ,決穿上它,它所提供的防禦 力至少比 Flak Jacket 高。

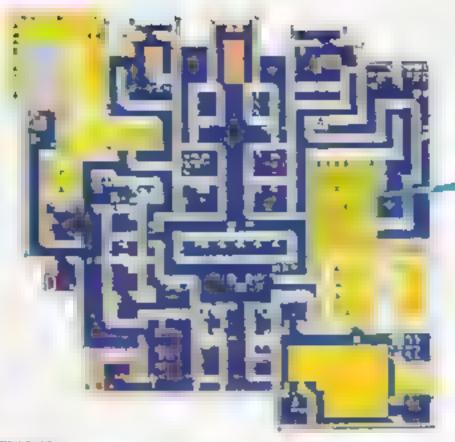
Algieba 星群

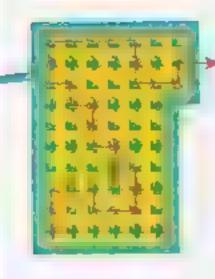
航 向真爱



Algieba 星 桿 Talitha 星 系 Talitha II 统行星 直 检程度 : 低







夏室的公主最近將要嫁給 看外形怪異的外型王子以維 A.gieba 星群的和平, 透頂政 看想是因爲學后被 Geal A'oni 星而决定的。很不幸的,迅 Geal Anni 將了給 Talitha II 呈習來災難而設下的陰謀。

在庭院中的噴泉四周埋 下了炸彈, 準确在婚禮當天時 !及她的未婚失。

先去與公主談話,並且保 **专。她将會告訴你她需要一個** Contator 來學起一個協住通往後 ■太空船通路的笨重棍子●而 Levitator 在地圖上的 A 4 在這之前你必須通過由 and A'mai 所設下的致命迷宫。 等 均 圖 上 的 黑 線 來 行 走 就 可 __ 菱兔任何的炸彈 (但仍有可 ●前員會意外的跺到炸彈)。 三果你懷疑那一格有炸彈。只 ♥ Search 那一格,這樣即可解 ■ 至一格的陷阱 • 當你拿到了 Levitator 之後。將它置於領隊的 F上,再與公主談話,讓她知 直尔已得到了这個裝置。接著 司督于走去,選時櫃子會升起 5 你通過,公主則會緊跟著你 一定出通道,不過她有時會在 **通道中迷路,只要有耐心,她** **是是會走出來的。當她跟在你** 身後時與後院看守太空船的侍 從談話,公主將會將乘道艘船 航向她的真爱,随後她會留下

個 Trinket · 而這將在下一阕 場景 Subara Ⅱ用到 · 拾起 Trinket · 立刻傳送回艦 · 因爲 通的守衛會開始四處等技作並 格殺舞論!

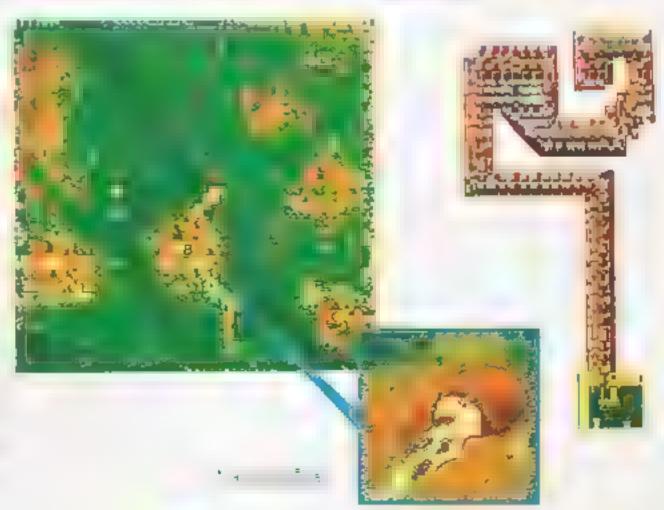


將廚房中找到的火柴用在 庭關中的旗幟上,當旗擇起火 後♪守衛們就會離開自己源來

的關位,而這樣也就讓你有機 會可以取得擴珠室中的 Assault Laser,它限你手頭的武器相比 間慮是神兵利器。找機會幹掠

個落單的守衛。你又可以得 到一把 Machine Gun · 在任何情 况下都不要 Search 喻泉,因爲 這樣會引爆所有的炸彈,而且 通常會炸死你的全部隊員。在 过裏別忘了隨時搜搜箱子。桶 子等物品,可能會有意外的補 給出現。





A.gieba & # Subra 星系 Subra II 號行星 危險程度:中等

Subra II 的住民是一群原始 的植物種族、雖然擁有移動的 能力,但卻無法使用聲音來灣 通。他們是使用 ~ 極叫 Imastyl 的棍子在地面上置鬧構通,即 便他們的科技水準是如此的低 答,但仍然接到了Jahtuo 網統的 邀請去參加他的就職大與。在 此你將需要一個 Trinket 來完成 任務以獲得 Algieblan lavite 在 Algieba IV 中使用。

當你一傳送下去後。沿著 **河走以避免He Who Speaks 一當** 地首領的變種兒子所設置的陷 阱,不過要特別留會Blood Beast, 等了 牠把嚴體帶走,稍後會用 到 * 接著在左下角的樹棉中把 Imastyl 拾起,從現在開始你就 可以和大部份的人溝通 = 至 A 處把 Blood Beaut 的嚴備給看守 個的人,他就會讓你通過。影 校香和前側 Magin 談話,他會要 求你替他举回一件叫 * Telking Stick "的占物。當你把 Talking Stick 隨還給他後,他會交給你 Algiebian Invite。接著走過橋。 走向C麼的洞穴,小心陷阱, 附近的外星人全都有敵意。C 臧是 He Who Speaks 的地下图 所 · Use Imaety 在 He Who Speake 身上並保證不會殺他, 接著 Use Trinket 在他身上。他 就曾打開一扇通往藏放 Talking Stick 處的密門,走進通道拿起 Talking Stick 立刻離期 • 如果你 延遲太久,你就會被Bladderclaw 攻擊。回到地面同時確定 你的領隊有 Imastyl 和 Talking Stick · Use * Talking Stick * 在 Magin 身上,他會把 Algiebian Invite 交給你。傳送回鑑,你已

經完成了這個任務。

當你在SubraⅡ上詩穿著 進入地洞,不過你必須把 Blad

域典標

Algieba 星 群

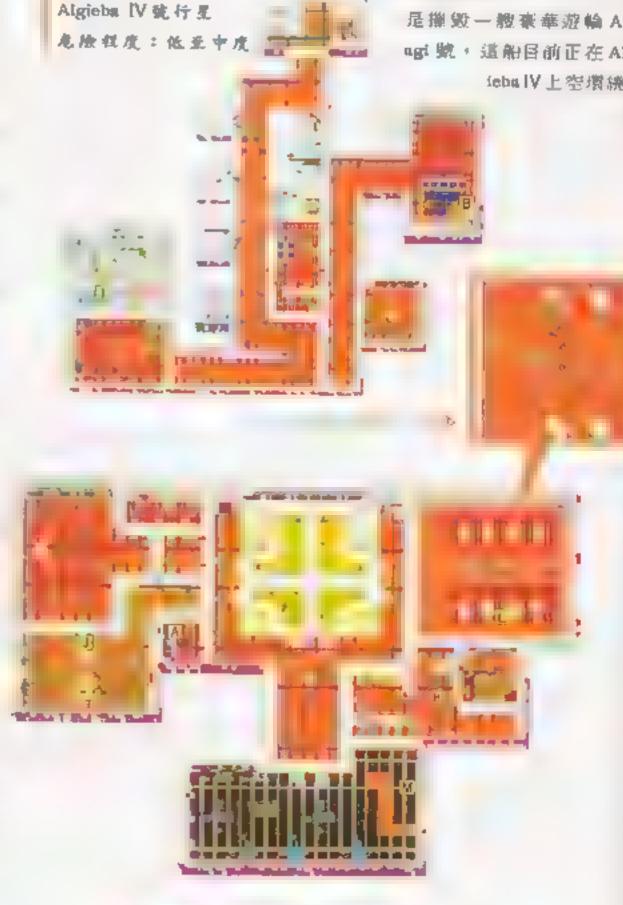
Algreba 星条

Flak Jacket 或 Kevlar Suit 可以 **譨你對這裏的攻擊有最大的抵** 抗力。如果你喜歡破壞或没有 Trinket 的話,你也可以自り處 derclaw 殺死才能取得 Talking Stick · 小心 Bladderclaw 的 幅 手,這將是 場邊長的戰鬥!

Ishtao 總統很快地就要暴行 **违任的就職典禮,他邀請了本** 星群中的各色人物。 Geal A'mai 當然不在邀請名單中,不過他 **信還是來了。他們計劃要暗殺** Lahtao、濫殺無事和大肆破壞 , 並將這一切栽職到別人頭上

Geal A'nal 的計劃分為兩部 份,第一部份是直接暗殺 Ishtao 總統本人、他們準備使用一個 名寫 Sixth Seal 的古遊品來啓動 總統辦公室附近的一根拉桿 (在地圖上的 A 越),如果拉 下拉桿。 Ishtao 就會被他辦公室

中的怪默殺死 * 第二部份 是攤毀一艘豪華游輪 Attugi 號,這船目前正在 Aligieba IV 上空環繞著









你要拯救 Ishtuo 總統以及 這 號,並且獲得 Algiebian stal。首先把 Algiebian Invite , 傳送點的手衛,以進入基 部,先前往B處的傳送站, 《人員談話,你就會被傳 Attagi 號。船上的 Geal A 把引擎、傳送器及集些門給 留了,而通往船的另外 邊 的傳送器也損壞了。你需要一 M Gravity Bar 才能修好它。你 可以從「Chossage」這個遊戲 中獲得 * 先跟 C 處的 Choassqa **极器人談話以獲得5張卡片、將** 它們嘅著 35214 的順序插入北面 的牆上· 完成後一個 Gravity Bar會出現在桌上、帶走它、問 時別忘了再向機器人要一套卡 片,等一下會用到。把 Gravity Bar交給D獻傳送器旁邊的工程 節。他會把傳送器修好,同時 也修好了一些本來不能開的 門,走入傳送器到另一選,向 下直走,你會得到一段如何重 新醫動引擎的訊息,接著你會 殷 規 另 一 間 牆 上 育 緬 孔 的 房 間,Geal A'nai 在層中設了兩個 不可避免的炸彈,在引爆另一 個炸彈前先治療自己的隊員。 再將卡片依 15432 的順序插入。 你必須再啓動另一應引擎,接

著進入另一間房間 · 拿 走 Choussqa 卡和另一 些好東西 - 上方的房間有兩 名 Geal A'nai, 宰 了他們和在 E 颱的人談話、你會得到兩枚 Algiebian Tal · 稍後才會用到 « 緊接着前往下廳的傳送器・它通 往第二座引擎和一大群的 Geal A'mai · 小心行事。解决了全部 的 Geal A'nal 後別忘了幣走一個 Geal A'nal'a Amulet 1 接著再照 著 15432 的順序插入卡片,如果 一切峭序都對了,你會得到 --個 Attagi Command Code → 交給 G藏的人員,他可以散新接管 Attage 號,並打開通往日處逃生 94的門,走入此處就可以再回 太空站。

何到太空站後先去搜索L廠 的瓶子·拿走 Sixth Seal ,從餐 **聰旁的摊子上到第二層(用** Search 指令)。這一層的重製人 物有J感的 Jahtao、 K 廠的記 者、L 嵐的看守者、 M 臌的酒 保。首先和記者談話,得到一 **枚 Press Pass ・ 再和商保談話・** 交給他一個 Algebian Tal ,就可 得到一瓶 Vegan 酒,再把進瓶酒 交給看守者,他會離開原有的 尚位、获你得以进入筹後的房 間・拉下槓裡就可以解除製像 四周的力場,搜索左上方的雕 像就可得到 Algebian Crystal -半人馬引擎八項組件中的第一 項到手了!接著把 Press Pass 亮 **给總統門口的守衛滑、他們就** 會談你通過。對著 Ishtao 使用 Geal A'nai s Amulet 和 Sixth Seal + 你就可以得到 Security Pass 和 Presidential Amulet - 會 在 Koosbee I 中派上用場。帶著 Security Pass 去降落地點的房 冏,它會讓你進入北方的房間 中,那有許多的物品,還有很 重要的 SHIP PLAN · 干潮別它 了帶走、傳送回艦,任務完



成1

在 Attagi 號上需常搜索床 舖,也許會有 些意外的收 模,把 Attagi 上找到的 Eyegiass 次給太空站遺失眼鏡的像伙, 就可以得到武器。在 Algiebs IV 上穿著 Reflec 或 Ceramic 是正確 的選擇。太空站的安全機器人 只有當你在牢房中使用 Geal A nais Amulet 於 Geal A nai 身上待 才會啓動,別犯錯了!

靈 魂出竅

Algiaba 星群 Kooshee 星系 Kooshee 夏號行星 危險程度:依

在這個行星的地下住著位著名的科學家。同時也設置了十分複雜的安全系統。 Ishtao 總統把 Tech Plan 交給此地的科學家。而這正是 Ishtao 總統的努力機物。在 Algioba IV上得到的 Presidential Amulet 是進入這

個區域所必須的識別證,在此 地的領際最好選Katya,因爲稍 後要作一點小小的射擊練習。

進入洞穴後,無論向任一 方向走、你都會觸動安全系 統,而把領隊外的全部隊員都 傅送到遗蜕的牢房中,所以接 下來領隊必須要單獨處理下面 的間間 - Search A 應打開報 門,再 Search B 戲的拉擇,它 蹼你稍後可以通過一座橋。去C 獻拿起 Mirror Shard · 接著走上 那座橋、你會發現有三個傳送 器,從最左避的開始一個一個 使用 Mirror Shard 来通過安全系 統,最左邊的傳送器需提前一 步 USE Mirror Shard · 富你路 上最右边的傳送器後就會被傳 送到一個新的地點,這裏的人 焰幻象不會傷害你,不過第 個火焰應有陷阱 · 以 Search 指 令將其解除。再踏上另一個傳 **這器,你就可以到達實驗室的** 核心,路上可能會有 Blood Beast 檔路、射殺它們。前往 E 題· Search 拉禅· 再使用 F 胞 的控制版》會產生一隻四隻手

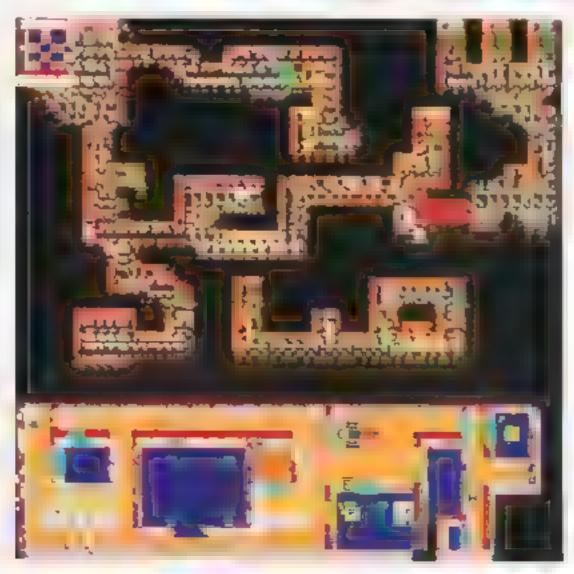
Kornephoros 星群

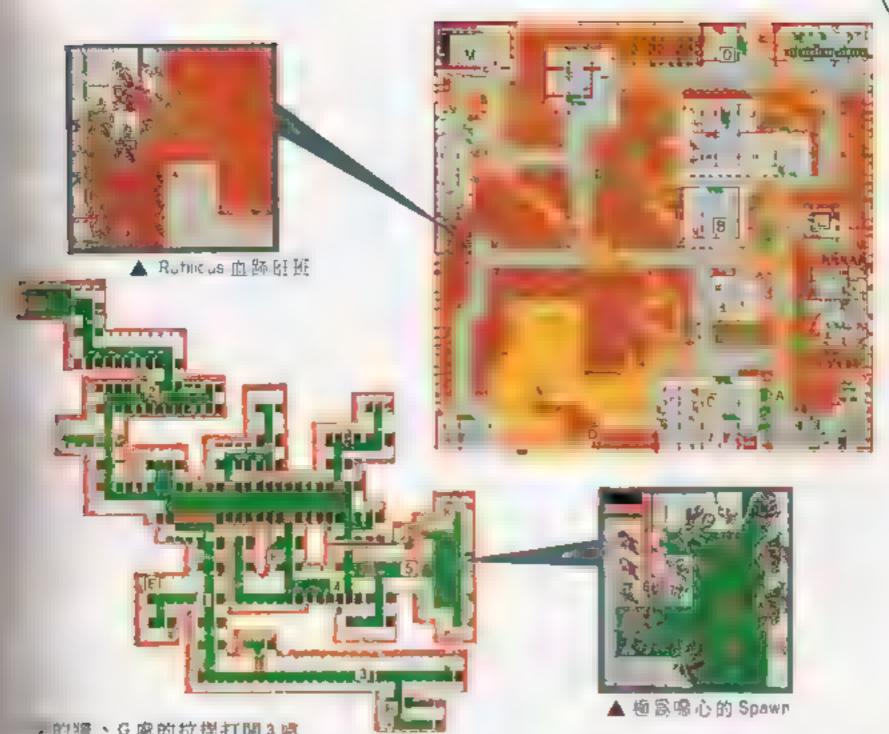
Spawa 異形入侵

Kornephoroe 夏鲜 Rutilicus 星系 Rutilicus 用號行星 危險保度:高度

目前,這個曾經一度非常 當格的殖民地由於不知名的組 織把 Cin-Sea Spawn 釋放於此, 並且造成了極大的型亂與破 壞。當地的屬民需要有人似助 來揭發這項除謀。但是目前他 們最大的危險則是那些四處相 行的 Spawa!

在下水道中你需要玩一場「拉拉看」的遊戲、以進入下水道的更深處。 E 戲的拉桿可打開1處的腦、F 戲的拉桿打開





,的牆、G處的拉桿打開3處 着、H版的拉桿打開→廠的 ■ ■ IN 走 T 飑的 Planet Deed 在 Kochab II 會用到) · J 厳 立揮會打開5處的精·緊接著 ●面對有更以來最大的一場 * ** · Thermite Laucher 在此可 一样你一命 (Thermite Lauch-J. Henvy Magazine 做彈匣 • 當你可以從 K 應的梯子離 一等,到地面的飞感取 Trans mer ,再走原路回到地表,把 *nsformer 交給 M 廠的技師。 - C廳的領導者會交給你 Visi - * Budge 並託你前往 Sabik T ■ 置遇項陰謀。由於電力恢復 別忘了把O慮好東两帶

直議

Spawn 擬大部份的其它動物 壁,一靠近就會造成極大的 等等,在他們能接近前射殺 物。在這個鬼球上別客借 First Ald Pack,使用通常的武器是 致勝的條件。在5處的戰鬥可以 分段來打,如因支持不住,再 用J或的位桿關上牆。由於5處 的地形特殊,注意某些人的射 促被混制住了,最好別讓 Katya 發生這順事。另外別忘了下水 道的水有侵蝕性。隨時注意護 甲狀況,別光善屁股跑來跑 去,這樣會翻辮子的!

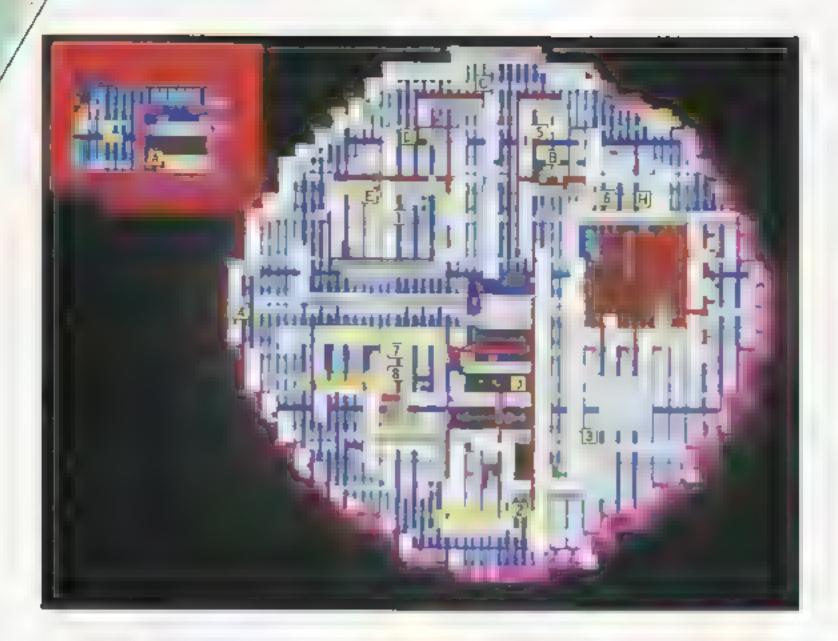
揭露陰謀

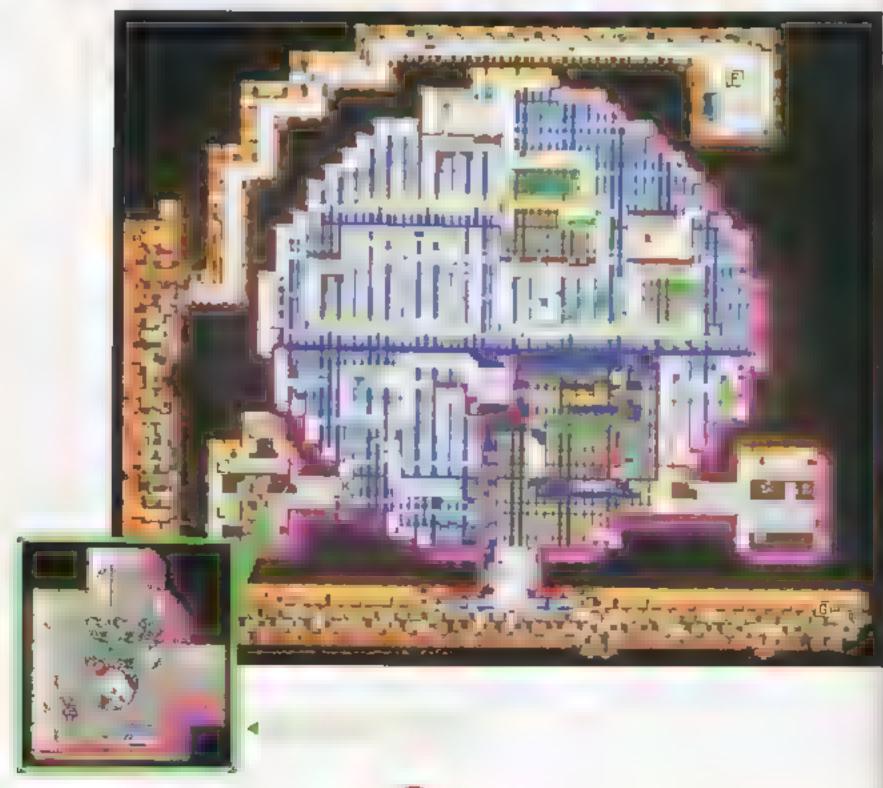
Kornephoros 星 料 Sabik 星 形 Sabik 【 號 星 毛 檢 程 度 : 中 度

在此你必須查明貿易商人 们在 Kornephoros 星群四處散播 Spawn 的陰謀。由於你的傳送器 有效範酬只限於地表。因此你

必须回到地上層才能傳送回 艦 - 菱使用煮柳,只需 Search A 廠的控制桿即可。 Use Visitor Badge 在B 邀的傢伙、以便 C 處的守衛讓路。若你 Q出示 Vist。 tor's Badge,則一旦經過D條的 門前,機器人會一條而出,E 感的音幕會把你傳送到第二 曆,拿走可用的物品。ド戯的外 星人會向你要一袋鑽石,撿起 路上外型像樹枝的 Skocha Root 1 從G 戲回到第一層,把 Skocha 交給日應的外星人(也就是吵 著婴吃東西的那一位),就可 以得到一袋鐶石・交給F處的外 星人→你會得到 Industrial Badge,把它交給B處的像伙。 得到 把 Door spiker 在第 階 使用。

當你把①~⑥慮的拉桿設定為 *Our Ships wait in hiding until your awakening. *之後就







遊戲攻

写使用J處的拉桿以下到第二層 另一個區域,在這裏你可以 Door Spiker 打削K處的門。 : 走發射臺左下角的 Spare - 15 · 使用L處的拉桿,殺了 - 節和那二個機器人以進入北 的房間,摧毀發射臺後可得 Sector Clearance 回到地上層 写送回艦。

-

小心地下層的 Spawn 和地 有庆中的輕微輻射污染,許 U門是可以避免的、別良機 一種力。

3 | [

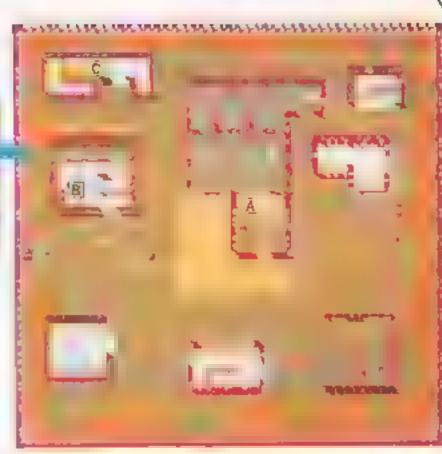
tanin 星果 Eltania VII 號行星 危險程度:中等

交給A處的外星人以換取 r Pincers (在 Kochab II 上 率換取 Mass Converter)。再 C 應象 把 Thermaul, 把外 D 處的積雪控開,讓通訊天 舊出來。再把 Sector Cleare 用在B 處的控制器上,可 再獲得一份 Ship Plan。

植賣大會



▲ 拍賣大會 · 多中理化





本地正在展號一 功據說能起死回生的 古者物品,靠著選項 神祕物品的吸引力, 在選赛交易的人數明 額的此以往便多。

在A账正有一場 拍賣會在學行,你可 以用 Sonic Spincers。 Cyber Credit (參閱 Kornephoros U) 和 Planet Deed 來換取半 人馬引擎的零件之一 Mass Converter 與B處

的商人 Morvin Sepo 談話以獲得Unl-lock 和另一箱 Spare Parts (這 些 可 以 談 你 完 成 Kornephores II 的任務)。你可以用 Uni lock 把 選 英的箱子打 期。 群 Spawn 會出現。同時也讓你進入左上方的房間來搜 話,這些物品其中有一個是 Shrood Admission, Use 它在展 製 會門口機器人身上就可能



入。帶走 Shroud,從其 他外星人身上你可以得 到一些物品和訊息,別客 於閉口。



把 Starport Credit 交給武器 商人可得到 把 Scroe Special, 你把它退回給武器商人就可得 到一把Battle Laser。

墓 穴探幽

Kornephoros 星群

Kornephoros Æ 🕸

Kornephoros II 统行星

危險程度: 低至中度

全球門,由此可進入Tomb of the Last Defender 事其中每一個棺材都有一樣陪葬物。除了中央的棺材,它需要一個"Last Stanza"才能讓你得到一把Cygnus Cannon(全字宙最強力的武器)。 Last Stanza 可在Izar 里帮中的Vindermiatrix I上海到。而在Izar I上又需要用到Cygnus cannon,不過這是遊戲的相當後期,以後再來拿。

建議

小心此處的輻射。有數臺機器人會阻止你進入 Tomb of the last defender。 權證他們。



本星球你將需要造紡數次,所以你最好先在Sabik 1和Kochab II 上拿齊 2 箱 Spare Parts 和 Unilock 再到此處。先把兩箱 Spare Parts 放在 A 應明期用筋頭標示的地方以打開房間右方的門,緊跟著筋頭走到B 處把 Uni-lock 交給機器人可得到一個 Cyber Credit,下面會有一場戰鬥。勝利後 Search C 處的物體,如此可打開北方數步的

由於 May Field 是遊戲中除了Dreadinaught Suit 之外最強護甲·閉忘了帶走它。不過你得等到獲得 Caroli Sector Denebola IV 的 Ship Plan 之後才能複製May Field。

Caroli 星群

龙 睡者星球

Caroli 至 群 Denebola 星 系 Denebola 【V 號 行 至

危險程度:中廣區高度

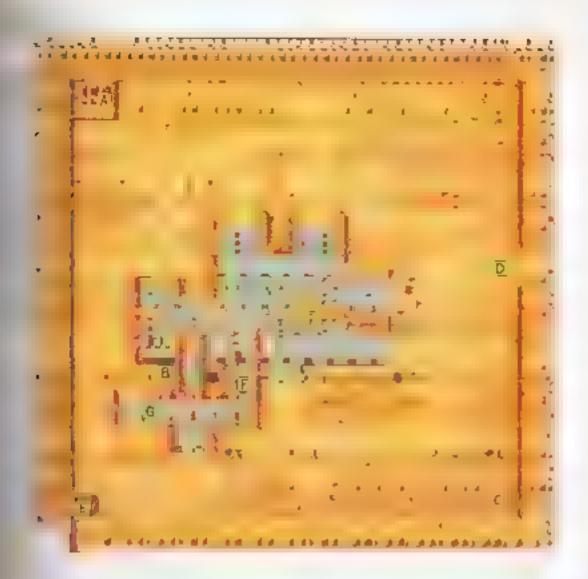
乃了遊戲進行的順利,這 裏強烈健議玩者由本星球開始 以省去來回奔波太多次的維 煩。

Denebola IV是 Eldarin 人的故鄉, Eldarin 的生命循環十分特異,他們會在較冷的季節進入休眠狀態,當他們與來後會非常飢餓,為了食物他們會不惜殺人,但仍然有某些 Eldarin 人在這段時間內保持消散來驗勵這些洗睡者。你可在此取得Tractor Part,稍後再帶著 Yeal' Note 回來取得 Ship Pian 和Tech Pian。

由於較透 Lozam 的貨船沒有到建而造成了十分大的危機。你必須得到一個 Tractor Part 才能見到在 Alua IV 货船的船头,而造鬼球的 A 越正好有一個。不過你得先把來遊的門打開才行。首先拿走B和C處的Decorative Orba,把它們放在D & 可以出去了,當你拿到了 Tractor Part 後別忘了也把E 處的 Eldarin Pot也帶走現在可以離開此處。等到有了 Yaa('a Note 再回來。

當你在後面的進度中得到Yeaf's Note 後,記得來此把它交給你第一個看到的外星人Yeaf 。交給他後,他會告訴你現在可以進入下處的地方拿戰利品,再去限G感的Eldarin 融話,把Elderin Pot 交給他以進入下處拿取Ship Plan 和 Tech Plan。





" Viilh

arol 星群

- 明星星系

una IV 就行至

" 喻程度 低度

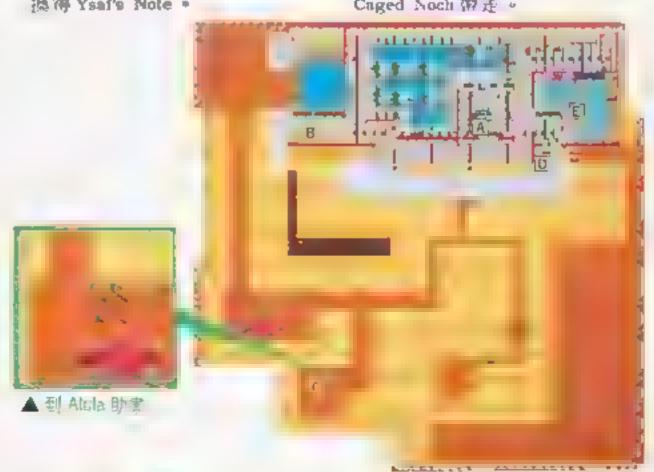
Alula IV 是一個農業是球, 一的作物為 Lozam 一一種類 要的糧食, Lozam 在全銀 都有十分大的需求量,而 三群的最大消費者則是 abola IV上的 Eldario 人,但 很不幸的、從這裏通送 Lozam 往 Denebla IV的貨船受損,如果 没有 ComNav Sq 2345-8 這項事件,這艘船就不能起稅、沒有 這艘船。 Denebola IV 就會發生 難以想像的悲劇。

你需要 Tractor Part 和NavCom Sq 2345-8 來完成此處的任務,不過首先你得帶养Tractor Part來此以獲得Requisition Form。稍後你可以再帶养NavCom Sq 2345-8 回到這裏以換得Ysaf's Note。

當你抵達此處後先 去和 A 處的外星人談話: 他會要求你把一袋Lotam交 給他· Search B感的花盆就可 找到一袋,把 Lozam 交給他, 接着他會要求你去上方的房間 拿一樣你不會帶著到處跑的桌 西· Stone 是正確的答案·把它 交給他可以得到 Gallery Admis-Bion · 同時在耕耘機附近的人也 會讓你通過,不過你得用 Trector Part 才能把耕耘機修好,修 好它後它會一路擴開 Lazam 開 出一條路來(註:有時程武製 判 · 遺條路也會出現) · 和 C 雌的人缺話:他會給你一把Key 可以進入口處的門。進門之後 把你喜歡的東西帶走,至B感 和鑑養談話。他會告訴你他所 面對的問題,並要求你把 Requiaition Form 交給 Cor-Caroll 的 Ominsayda 來 換 得 ComNav · 當 你得到ComNav後把它交給艦 長・他會把 Yeafu Note 交給 你,你就完成了此感的任務。



對 Noch Wolves 格殺勿論。 別類它們接近你。如果你想要 去 Lafe Gallery。 別志了把 Caged Noch 做走。







礦產資料篇



上 次所利出的新手上機構已經有了這 簡資料。筆者又設法使它更詳細一 點。在數址中有許多地點基準 番更門才 能進入。

Organics : Aselius ■ • Alpha-Centaurl

Redicactives: Aldebaran I · Aldhibnin

Crystels : Acamer I . Atria II

Heary Metal : Venus > Nusakan

Inert Gasses : Aitair IV + Alphard VI

Soft Metal : Sirius V + Asellas 1 +

Seginus VE

Common Liquid : Sheratan V Charre

Щ

Allen gasses : Deneb I · Sarin I ·

Phact VII • Alderamin

V · Zarijaza I · Kerb

ı

Alten Isotope : Menkent 1 · Rutilicus

I . Shedir 1

Allen Crystal : Kitalpha I . Kursa I

Alien Organic : Scheat # * Dubhe #

Alten liquids : Almach IV . Diaden V

Rare Elements: Unukathai I . Misam

New Elements : Nekkar I



船艦資料篇



●計算公式

Turn Mode = 引擎数一常數(見常數表)

最高速 平均推力 - 船隻尺寸 + 4 (Astrogation 技能 若大於 90 則再 + 1)

加速能力=(推力÷質量)+常數

●船隻尺寸及搭載量

尺寸	1	2	3	4	5	6	7
接收量	10	40	90	160	250	360	490
最大武器格裁数	2	5	10	10	10	10	10

张只有3短以上的船才有360°的炮塔。

●導航/射控電腦重量

	引擎 / 武器數目	ı	2	3	4	5	6	7
_	引擎/武器重量	1	4	9	18	25	36	49

※每一件武器 / 引擎都有自己的射控 / 導航電腦。

●引擎的重量/推力

ı	世 號	变量/推力					
1	MK1	2 1					
	MK2	4/10					
	MK3	9/30					
	MK4	16/70					

1	型 됐	重量/推力					
	MK5	25/130					
Į	MK6	35/200					
1	MK7	49/250					

※重量不包括導航電腦:



○常数表

数目	教 目 4 3		2	- I	0	1 ,	2
- 多人丁	1	2	3	4	5	6	7

●艦載武器資料

武器名物	大器更量 90	风彩走景 360	武器種類	科技水平
Laser	er 1		Energy Beam	1
X Ray Laser	2	8	Energy Beam	11
Mega Laser	4	16	Energy Geam	2
Quark Laser	8	32	Energy Geam	3
Cannon	2	8	Projectile	1
Mass Driver	3	12	Projectile	1
Ran Gun	6	24	Projectile	2
Rack Gun	12	48	Project le	3
Grav Bolt	4	16	Energy Bolt	1
Magna Bolt	9	36	Energy Bolt	2
Phase Bolt	18	72	Energy Bolt	3
Death Boit	36	144	Energy Bolt	4
Masia	3	12	Torpedo	1
Mirv Missie	6	24	Torpedo	2
Super Missile	12	48	Tarpedo	2
Mega Missie	24	96	Torpedo	3

3 光子频武器

- 14 名 1#	报告程度			
Yav Bot	4			
Ggna Boit	8			
ase Bolt	6			
eath Boit	32			

4. Weapon 技能與學中概集

, 但损害程度與距離無關

14 命中华每增加一單位距 內降月分之一。

●投射频武器

武器名標	恒富力	武器名稱	傷を力	医知能力	港泊
Cannon	1	Missile	3	No	0+shps
MassOriver	2	MIRV	6	No	9+ship's
Rail Guri	4	Super	12	No	8+shps
Rack Gun	8	Mega	24	Ves	7 + ship s

※ Projectila Wespon 技能控制祭中機率

※莊雄奪增加一單位。命中華則下降百分之五、傷害力則與 托權無關。

深 Missle 武器一旦攀中目標就一定會造成傷害,不做作任何命中年或距離調整。 Missle 用畫照相後就會自場

3 光束類武器

										_	
li	agar afgar	0	2	3	4	5	6	7	8	9+	
	Ĭ	2		,	_	_	-		_		Laser
	B 4	4	5	<u> </u>			-	_	_	_	X-Ray
	F	8	4	2							Mega
	,5	16	14	12	10	8	Б	4	2		Quark

淡命中率與Beam Weapon 技能有關,與距離無關。



物品資料篇



武器

武器名稱	4 SP 44 MT	科技水準	认器技能	MD 59 5 85	80 多面数	可用欠款	射程
Acid Gun	Beam	3	Lt Wpn	8	6	40	2
	beam	2	H Won	8	4	12	4
Assualt Laser		-		2	10	18	5
Assualt Rifle	Proj	E	H Wpn	4	20	6	5
Atomizer	X Ray	5	H Wpn	10	3	20	4
Battle Laser	Beam	3	H Wpn	20	4	6	5
Blue Quark Gun	X Ray	5	H Wpn	-	3	5	12
Breech Missile	Proj	2	H Wpn	5	4	255	1
Chain Sword	Hand	ı	Hand	+			2
Cygnus Cannon	X Ray	_	H Wpn	30	4	4	2
Dagger	hand		Lt Wpn	1	8	255	1
Defense Wave	X Ray	4	H Wpn	20	1	10	0
Electron Gun	X Ray	2	Lt wpn	3	5	18	1
Energy Mace	Hand	2	Hand	7	3	255	ı
Grenade Launcher	Proj		H Wpn	1	8	8	3
Hand Laser	beam	1	Lt Wpn	_ 2	7	20	4
masty	Hand	1	Hand	1	В	255	1
Laser Rifle	heam	2	Lt Wpn	2	11	20	5
Laser Sword	Beam	3	Hand	8	3	255	. 1
Machine Gun	ртој	1	H wpn	6	5	12	4
Mass Cannon	Proj	4	H Wpn	50	2	20	5
Microtic njector	Proj	5	Lt Wpn	6	12	5	2
Mono-Mol Disk Gun	Proj	3	Lt Wpn	1	30	100	3
Needler	Proj	2	Lt Wpo	2	6	200	3
Neutron Gun	X Ray	3	Lt Won	6	4	14	3
Pistol	proj	1	Lt Wpn	1	15	12	3
Plasma Bow	Proj	3	Lt Wpn	5	10	255	1
Rifle	proj	1	Lt Wps	2	7	15	4
Rocket Launcher	Proj	i	H Wpa	1.0	2	14	5
Scroe Special	Beam	1	Н Жрв	1	1	200	4
Seeker	Proj	2	Lt Wpn	5	4	12	5
Smart Gun	Proj	2	H Wpn	20	1	20	5
Sossee Dagger	Hand		Lt Wpn	8	2	255	1
Sub Atomic Blaster	X Ray	4	H Wpn	12	4	10	5
Super Laser	Beam	3	H Wpn	10	5	20	4
Sword	hand	1	Hand	2	В	255	1
Tac Nuke Rifle	Proj	2	Lt Wpn	8	8	5	5
Thermite Launcher	Proj	1	H Wpa	3	7	10	3
Turbo Laser	Веат	3	H Wpn	7	5	4	3

※本遊戲中或器傷害力以鄉殼方式決定:鄉殼次 数高 4 骰子面数局 20 的武器最大的傷害力 80 點 · 若排出 6 · 16 · 9 · 20 · 则傷害力為 51 · 所 好比 Drendnout Suit 的所需穿透力大,因此即使你 穿著最强的護甲也會受到傷害。

● 彈藥種類

名稱	性質/可上酸的武器					
Ammo Clip	projectile light weapons					
Heavy Magazine	projectile/heavy weapons					
Power Cell	beam/light weapons					
Power Bank	beam/heavy weapons					
Particle Pack	x ray/light weapons					
Neutrino Cache	x ray/heavy weapons					



●護甲

500 品种	防禦何種攻擊	科技水準	耐用度	算透所需成为
mantine Chain	Hand	1	200	20
- Jalt Suit	Beam	3	500	30
2 7 Ma.	Hand	t	120	10
- ramic	Beam	2	200	12
mpos te	Proj	2	400	16
-Padhaught Suit	Beam	5	25600	50
an Armor	Beam	3	500	20
Jacket	Proj	1	120	10
· ar Suit	Proj	1	120	10
eher	Hand	1	60	4
Field	X Ray	3	1000	30
Armor	X Ray	3	400	24
- nnar shield	X Ray	3	200	15
e	Hand	1	320	16
+ 0	Proj	1	150	15
- ec	Beam	2	100	10
e ted Reflec	X Ray	2	500	25
* ar Suit	Proj	2	320	20
- Sut	Hand	1	80	1

醫療裝備表

2 1/4	警察等級	科技水体	声事技能	使用欠數	3FE 1839A
First Aid	medical	3	first aid	50	1
Mini Aid Packs	medical	1	surgical	255	I
Trauma Kit	medical	1	surgical	1	1
Shroud of Krig	miracle	9	поле	10	I









軟體世界雄計42期第87頁中,針對少丘產量所作之評論最後 接所提「……在 製體世界雄誌20宮殿內和別人談話時,有時人物會突然放大縮小……總不會是遊 * 和特殊效果! 」等字句。

經第三波來函指出: 少五度董中人物會交及放入縮小,此乃「馬賽克放果」,當玩 · 聖遲未再執行下 個動作或指令而停留過久時,領幕上的人物將會突然放大後再行縮 ·此一目的是馬提醒玩家該下指令了「面並非文中所指「是」項嚴重的錯誤。 · 本社 "此提出更正,並對第三波致上萬分數意!

-編輯部



Steeler 完全攻略(二)

- 一大群龍等候在 14 魔準 備偷獎·除伍可繞道經由 15 處反偷獎。
- 画 Beholder 所鄉報的一群怪物等候在此地。包括 Fire Glants · Ettina 和Salamanders · 部港戰縣難雜的怪物群 · 打勝遺場硬仗可得到的實物包括 Magical Darts · Magical Botts 和 Ring of Cold Resistance ·
- 草棘低濃受魔法怪物 Gelt 的Gaze 攻擊。如果 Traned 在隙

中,用她的 Silver Shield 可以 反称译物的魔法攻擊。或是 用魔法師的法術 Power Word Blind 也可奏效。

Manshoon的地下至。如果除 低取走讀裏的 Necklace," of Massiles。則會被引入



Manshoon 的魔法牆裏 但是 Manshoon 卻被他用它所招來 的老巫婆破除魔法。

- Manshoon 正在做法,選擇 Shoot 將他的魔也,將條膊,他 的魔法立刻破除,招來的係 、物會將塔撒徵,大夥只好逃 命。
- 型 Zhentil 的兵士和 Drow 群。 我现的连续包括: Elfin Chaine + 2 · Dagger + 4 · Trident + 4 · Light Crossbow + 4 · Darts + 4和 Cierical Scroil ·
- 则此微硒在Drow的地下城。

其他提示;一旦隊伍在 5 處休息後, Drow 常會干機隊伍 的紮營。最好是找小房腿休



息,而且同 地只休息一次較為保險。

遊戲攻

入口·與Manahoon's Tower 23 處相通,不達處看到許多 row 將奴隸拉出大馬車。 馬車停靠室。奴隸被拉出大 馬車之外,隨後由一雙蜘蛛 上前注入海液便奴隸昏迷。 帶備迎接第三波攻擊。

空馬車。隊伍可錄入空馬車中·然後回到 Zhentil Keep。 Traned 拒絕從此離去》

一部標亮的馬車。 爬進去 · · 可抓住隨後進來的 drow 主子和公主當入實,可在 5 進取海聯金。但是 drow 也不 好心,所給的實驗中有一 把組兜過的 crossbow。

· 南森殿的大總、若是drow · 野假容起、即在南面進入 是很危險的。

Drow 的,質感。用 Look 指令 識破drow的埋伏。

南通往10 處女法師的南兵 ·除血可選擇攻擊或辦 道。 . 心

- 女法師的修行室。由一群 drow 護備者,解决之後, drow 四散奔逃。
- 是特性的門。派一名強壯的隊員,可稍微推開一個空隙。 是夠讓Traned。推入。但是會 選 13 處的 drow 俘虜。最好是 將門全開、全體隊員一起進 入較妥當。



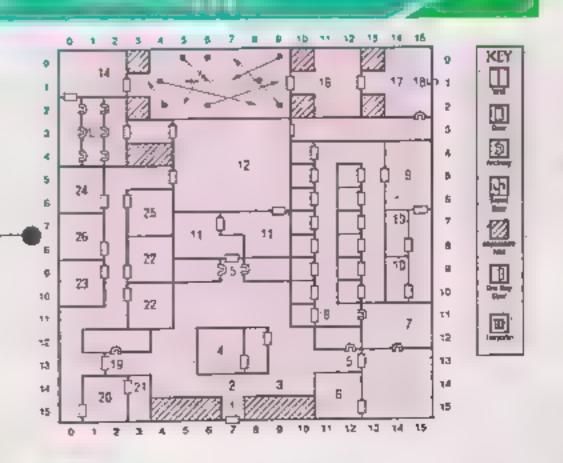


Drow 隊長至。若是, Traned 没有與隊伍一起 行動:打敗這群drow可 救出她。

- 勘擊戰·drow的射手集結於此,用打帶跑戰術攻擊隊伍·最好是出其不意繞道從後面反攻擊之。
- |] 爬下樓梯通往長長的一條走道,身後的樓梯立即被拉起,要再上去,必須用走道
 另一當朝的樓梯。
- 此等終歸遵,潔亮的就送往 此等終歸遵,潔亮的就送往 Kalistes' Temple : 其餘的留 在奴隸營中。每見旅行手札 77.申課 Traned 換仿 drow 腳步 前去一採究竟,可發 健drow 的埋伏,Traned 因此受傷 • 戰後可讓 Traned 帶節奴隸 患脫。
- 職法護衛胶育將隊員丟入 県暗深淵・如果 Traned 存 場・育選中她。
- 通往 Temple of Kalistes 所
- [] 向下通往drow的奴隷赞。

除低深入奴隸營·過上前 · 救 Swenmays 隊友的 Silk • Silk 的指示·先取得 Est e of Pure Light • 再去毁掉 "蜘蛛成為 Pents of Kalistes 子 Fire of Night •

- Manshoon's Tower 來的入
- ☑ 搜索此地會發現地上有 Silk f的海東的小莊號。
- □另 個句北的新號。
- ☑ 是上Sik · 如果绿伍同意皆 专她的曾險隊 Swanmays · 則 小 會加入隊伍。參見旅行手





未L 73 □

- 6. Drow的隊長與其手下。 打勝後找到一封信: 、參見旅行手札?1。
- Drow 守住牢房入口。可得到 串鑰匙。
- E 從7處得來的編進可救出 Swanmaya的成員及其他被囚 的 Zhentil Keep 市民。 Silk 透路 Kalistes 的際謀,要通過 : 極陷阱才能到達 Kalistes 的 神殿。並給予除伍一些武器 及護身符做爲報酬,護身符 將可用在 19 越衛兵站。每見 旅行手札89。
- Drow 综合士正準備將一個 Z hentil Keep 的女人爺專吸走。 以做成Essence of Pure Light。 立即攻擊才能救她,她會告 訴隊伍如何撤毀 Fire of Night
- 版 找到裝有 Essence of Pure Light 的 施 被 *

- 4. 若是從5處前來·可遇上 drow 群走向 12 處的神殿準備 參加邪態的儀式。
- Drow在此舉行機式。隊伍必 減立即攻擊。苦期仍會在17 處遇到物價。這裏的蜘蛛將 會轉變成大型的 Pet of Kalistes。即 Kalistes 的廠物蜘 蛛。
- 区 兩組拱門 · 在 22 處可找到一 張爾鷗 (參見旅行手札 5) · 照著虛綠所示可安然通過陷 阱 ·

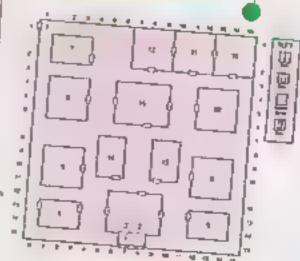


- 接與 Silk 的指示, 閉止眼睛可通過。
- 6 此房間內有許多傳送點,按 昭手札5個圖所示行進。
- 也 隻 Iron Golem · 若有 21 處 的 Medallion 可使 Iron Golem 退開 • .
- IZ Fire of Night 的所在。按明 Lill's 的指示,用 10 應的 Es sence of Pure Light 發掉 Fire of Night。
- 据 在 Kalisten' Temple 的 密
- 遊 若會幫助 Slik · 則可用證明符通過衛兵站。"
- 27 一個箱子內放有 Medallion · 可用在 16 處。
- 22 女牧師的晉房,搜索可找到 13-15 底的新圖。
- 38 等級改造的蜘蛛。
- 新歌遊成的Pata of Kaliates

其他提示: 這裏的任物除drow 外大部分是蜘蛛類怪物。如 Giant Spiders · Enormous Spiders · Phase Spiders · Gaze Spiders · Stone Spiders 和 Electric Spiders · 當然最危險的還是 Pets of Kalistes 和半蜘蛛人

Driders · 由於蜘蛛大多有布性 · 尤其是 Enormous Spiders · 所以在兩個次元間除中毒的機會所大。





1 要人口・在分號器可得す 重要的訊印。如果假分版件 者・可互性通過隨法障礙

- 主要人口處。慶法障礙會着 成隊伍受傷並被丟到11歲的 年房内。
- N密入口。Giant Spiders 經由此門送入以改造成 Pets Kalistes。這是較安全購入結 殿的一條路。但也有可能會 過上蜘蛛類怪物或是 Pots o Kalistes。
- □ 等待試驗的 drow 群。 酸汞。5 是 把 Battle axa, + 4。
- 具 兩個 Drow 在談話: 參見旅 手礼 42 * 桌上有一瓶蜘蛛" 般的解毒劑: 派隊伍中的。 偷取選瓶解毒劑可在8處解。 奴隸的毒。
- № 一個 drow 正準備殺害 名

避戲攻

線,解救道名奴隸後會再遇 P 到 Traned。

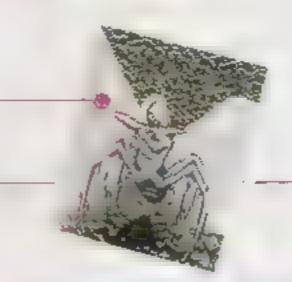
因放奴隸的地方。用6處偷 來的解毒劑拯救中毒的奴 鍊,否則選集的護衛會經常 出現。

☑ Drow 牧師正在篩選奴隸、並 主射毒液。除伍必須解散造 些奴隷。

又是一個關奴隸的地方,由 Pets of Kalistes 把针。

在2 磁過上關法障礙後被送 來此地,若是自己走進來也 會被關在這獎。有很多方法 可以離開,像是開鎖。 Traned 來解教或是被誤認是 M arcus 派來的使者而被釋取。 可 牧師的總部。兩名牧師正在 討論將從何處派來僅物,並 留下一張地圖;上面有標明 三個地方。

- 1 一個邪惡的牧師發告在場的 drow, 參見旅行手机 93。
- 阿名drow 正在贿赂牧师、設 法女排觀禮的好位了。除任 繼清是Marcus 的使者,可得



短典禮的目的所在。

一場題歌,除血會遭遇 一場題歌,收拾了這些 蜘蛛兵團後,還必須摧毀 Kalistes 的雕像,接路能行 手利 93 的方法粉掉雕像的 手,同時其他欠五的傳達 門會嚴蓄消失,如此係物 就無法再進入門之海領域 。剩下的 關傳送門可錄 Limbo · 藉此可傳送 Kalistes 的所在平面: Web Dimension · 值得一提的经 drow的武器和裝備可安全通

all Limbo 的傳送來到達例 · T 入 T · 尋找華旗被邪惡 · 輕之而 Karstes 在中個地 · 資子等人才的, 對荒之城 ②有村莊、神殿相廣據等建築 中 · 隊伍可能會過! 傷坂人 > 可由 · 一名drow 名叫 Dennis · 個不知名的 Kulistes 的複樣 許許多多的奇怪生物。他們

有的會要求加入隊伍·而其目 的各有不同。 列出如上:

Chuthia: 抵達 Web Dimcosson 就名遇到她。她何是 Sw anmay 的成員,也就是 Silk 在 | 举扶的隊員之一。如今已濟祖 兜。被追成為 Kulisten 的一員 (Eyer of Kulisten),他會告 | 訴隊員需要什麼物品才能進入 |

· Kalistes' Parior -

**Storm Harngrim:一個從 drow 奴隸營進出來的矮人,加 入陸住是為了學找他的辦例 Arta。

Dennia:一個想象加測試 异級的年輕 drow 的母親, 發現 她的哥哥 Darks 智殺死她的兒子 Hero。若是隊伍答應要針數丑-



em·則她會帶領隊伍走 密門以進入側試場·

Valardis: Dàris 請來的 殺丁·食引導隊伍到達牧師的 所在地。

愤怒的奴隸: Tonetal 派來 的閱課·會引導隊伍進入 Kallates Parlor。

Locaste: 一個高階女 d- " row 牧師、被看兒進入 Kalistes!" Parior。

其他提示:在Web Dimension 冒險過程中, 值量尋找魔法 物品和同伴, 並獲取更高的經



驗點數·以對付強大的 Kalistes, 記得對 Cynthla 友等。否則 Kalistest的爪牙會出現頻繁;最好 是選擇 Dennia 為臨時隊員。這 樣要進入 Testing Grounds 較容 易。如果你没有 Ward of Sage。 Bessage,則去找一名不知名的 做您的奴隷,可以輕易地帶領 進入 Kalistes' Parior。追儲次允 的怪物非常強悍。但是得到的 實物與經驗也相對較多,說得 常有人進度免遭不測。

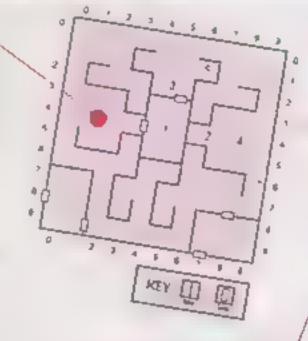
以下有7個村莊、王廠、廢 爐之類的建築物。內部的格局 相同。分佈在廣大的、Web Diimenaion 平面上。

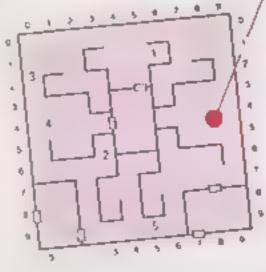
A. Ruined Temple

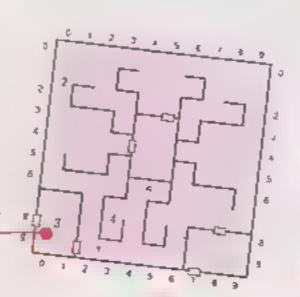
- 可發現的 Drow 守衛存 此。將他們送到 Cyrithin 面 前(在 4 磁)。
- 進出 Web Dimension 的 傳 送門 / 從 Limbo 傳送過來 就价基上Eyes of Kalistes · 帅會問誰曾在Kalistes' Temple 幫助過隊伍,回答 Sik · 她會很高麗聽到 Silk 翠盾著的消息 "原來她先 前也是 Swanmay 的成員 -她提供很重要的訊息,參 看旅行手札44,並要求三 標事情 > 第一件是去 5 原 找一些蜘蛛來,第二件就 是從 1 處抓來一些 drow 囚 犯:完成前兩件事後第二 件則是殺掉她本身不必須 完全建照她的要求去做。 否則 Kalistes 會馬士知道隊 伍的行蹤。
- Fireflies 的洞穴。抓蜘蛛 送到4處給Cynthia =

B. Stockade **

在此處挖掘可得 tridest +







3 +

- 守術站。可找到 Scale mall
- 更去 Kalistes Parlor 解教他的姊姊 Arts。

C. Ramparts of Lava

- 解决进群蜘蛛後得到以下的+3武器: light cross-boy composite longbow 10 arrows 和 10 bolts =
- 如果 Valardia 不在除伍之 好,在此休息會有一名小 偷來偷取一些財物,然後 选向東南方。
- 如果 Volardle 不在除伍之内,除伍會遇到一名女子row激戰一群蜘蛛。而被偷走的財物掛在她的腰間。她的名字是 Dennia。 讓她加入隊伍有助於進入 Testing Grounds。 一旦離除 Ramparts of Laya 則直接進入 Testing Grounds。
- 伊細檢查可找到 Scale Mail + 4 a

D. Forest Village

看是 Deonia 不在除伍之

內,則此應會遇到 Valard is,他是一名殺手,受僱 元殺 Dennia 的兒子 Hern。他也會要求加入隊伍,雖然能因此輕鬆進入 Testing Grounds,但是也會招致麻煩。一旦他加入隊伍,離 相 Forest. Village 將直接前任 Testing Grounds。

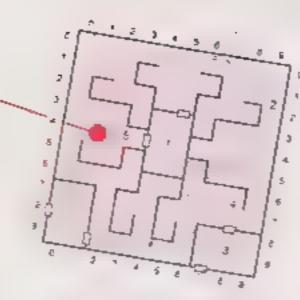
- 打開闢·找到一把 Scimi-
- F 師。 好細搜索會遭遇一群蝴 時,戰利品是所入租上的 等師。

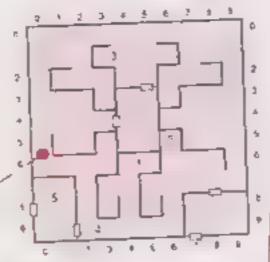
Buined City

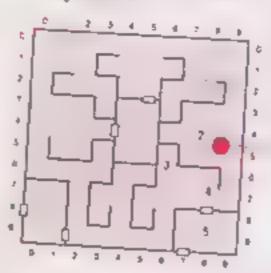
- 一世"为故怀璇铜 戦。
- 知時一副門並消滅裏面的 蜘蛛。可得 Elfin Chain +
- / 打制·俯接賴可找到 2 支 Joveilna + 4 。

Roadside Village

Locaste 試為的破蜘蛛網 並入 Kallates' Pertor·若是 地及有 Ward of Safe Passage·則會被聯蜘蛛活吞。 若是隊伍有 Ward of Sage Passage 期可安全進入 Parlor·咨詢會被丟到貯職 室關起來。







A. Drow的小孩盗取除, 伍的錢包,訓誡一番。 就放走,是比較好的選擇, 若是將小孩去向蜘 蛛網,則必須與蜘蛛般 生惡戰。

G. Spiderlike Struc-

ture

- Halisteri Partor · 若讓她 加入,雖然可因此而進入 Partor · 但是終究會背叛隊 伍 · 一旦他加入隊伍 · 目 繼附 Spidericke Structure 會 直接進入 Partor ·
- 8. 蜘蛛正在爭奪某樣東西, 追蹤下去可得 Banded Mail
- 4. 過上一群 Orow 巡避隊, 若是那名奴然在隊伍與 面,則他會設法可關巡避 隊,雖免一場戰門。
- ▶ 5. 過上一節 drow 勝衛(若 是那名奴隷在隊伍裏面, 他可換保隊伍,因此隊伍 人。有機會先除掉幾名 drow



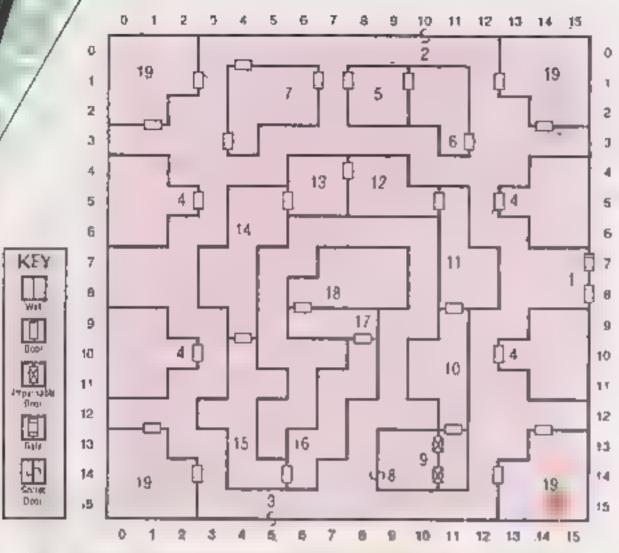
Testing Ground 是 drow 在Dimension 的標點,年輕的 本語學科級成態巫師必須類(優考驗,如果失敗則會變 Trider,那是一種人頭蜘蛛身。物。除低必須連過上周再 等增的主祭師 Shest 才能獲 Aand of Safe Passage 和證券

符。有了 Wand 才可進入 Kallistes' Parlor。讓身符可逐退來 记的人蜘蛛、另外 可幫助 Demia 救出舱的見子 Hern。

其他提示:遊數基上的d-row有各種不同的等級,而蜘蛛兵團也種類繁多。最後則與 群 Enormous Spiders 和 Pet 'of Kalustes 决戰,休息的地方除了 各drow 營地外,完成每一個側 試貨可休息。

J進入 Testing Ground 的主要 人口。由 Drow 守衛者。

₫ 這是牧師和巫師的祕密通 道。Valardis 會帶鎖隊伍由此 遊戲攻



進入 Ground .

- Dennia 帶領隊伍經由此密門 進入 Ground 營收她的兒子 Hero
- 引關 Driders 的地方,釋放他們可得到訊息。
- □ 一個法力高強的 drow 巫師 Daria; Dennia 解釋七首和讓 身符的由來。參見旅行手制 9
- ■另外一個法力高強的巫師B ulia。鏡子的由來參見旅行手 起。28、不管是拿盆子或是取 排杖 都齊觸動緊報、主衛 立刻出現。
- ☑ Testing Ground 最強的巫師 Locaste,際伍可竊聽到她的該
 語,她嬰取得 Wand of Safe Passage 以進入 Kalistes Parlor
 去樂告 Kalistes 關於隊伍的出
 現。參見旅行手札玩。



- 3 從密門進入測試場,除非完 成所有測試,否測印能進不 能出。
- 】第一開一一力量。派 位力 量循最大(大於15以上)的 隊員,推倒前面的踏或是魔 法師施展 Strength 或 Enlarge 法術也可過問。

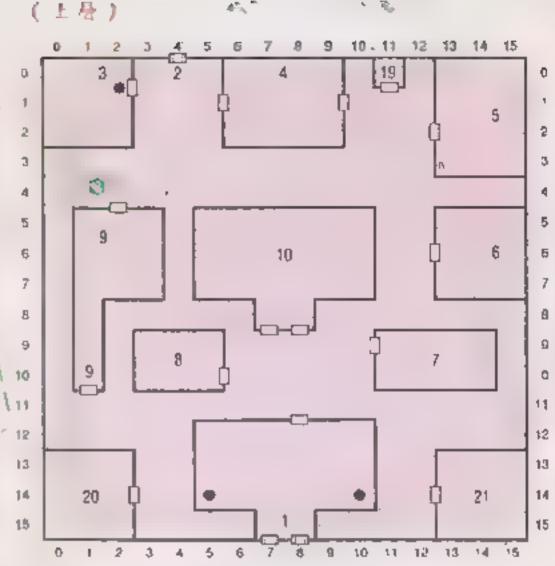
- 第二關 勇氣。向前走就可輕易過關。
- 遵第三關 戰鬥能力 - 群 driders 攻黎。
- 第四綱 一魔法能力。一群 高階的 drow 巫師把關。最好 在戰鬥前先施展保護性法 術・如 Prayer等。
- ■第五個-+-智等。回答-個 総語・答案をBane。
- ■第六関----穿透幻象 b 通過 人名階・雖然是幻象 · 仍然 合造成傷書 •
- 【第七關一一誘惑。 Hern 出現 手持一支權杖,如果任一能 內上前,他會現形原形drider, 而更多的 dridera 將包 關係 值。如果隊伍灣滅他,則。 成全部的測試。
- 图 祭理前最後的接待室,取得可是退蜘蛛的 daggers 和 a-mulets 。
- 新墳所在・Dannia 的兒子中-ern 正被施法當中・隊伍需ま 前解教・Daria 幣等 Wand 連 至 18 度・必須超過去才能得 到 Wand ・
- I 陈伍與 Darla 手下大戰。目睹
 Duria 轉變成一變 deider ,參
 現旅行手札 52 。 Teating Ground 的主祭師 Sheat 也是 Kalistes 的人將,將集隊伍等奪
 Wand of Safe Passage',有了
 追交 Wand 才能前往 Kalisles
 Parlor 。
- 』Drow的營地。清除與面的 drow。可集營休息。

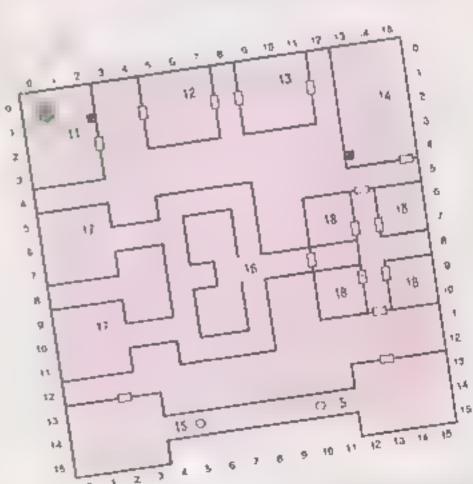
Kalistes',Parlor 是 Web
Dimen sion 的心臟地帶;也是 *
邪惡的 Kalistes 的老巢,除伍必
須消滅 Kalistes 和其手下蜘蛛兵

图,以等取過固的資物 Crystal Ring。

Kalistes Parlor 有兩層 少上 層是 Kalistes 的起居室間、有虧 房、發聰、書房、佣人房和武 器庫房等。下曆是她囚禁奴務 的年房、蜘蛛骶物室、酷刑室 及孵育蜘蛛的有雙房。 由上層通往下層的通道共 二個,但是危險程度不同; 所房的秘密通道較爲安全。

- Tron 的 進出大門。持有 ting Ground 的 Wand of · fo Passage 才能進入。在 門不遵遂的左右兩邊角落 · 有一暗道連接上下層。 · listes 的額物蜘蛛可由此親 來,當然隊伍也可從通道 全下櫃,不過道不是最好 》方法。
- 若由那名愤怒的奴隷引導。 除伍將在此進入 Parlor。
- ■新房。一個年輕的矮人女孩 Arta即將被殺害,如果條伍 時撥救,她將訴說自己的 量遇,並且暫示通往下層的 , 當通道。
- Drow 模役的總部,他們會任何方法來他辱隊伍,終 将挑起數端。
- 監察不是久留之 每次條伍進入將遭受 。每次條伍進入將遭受 。由於了來犯的怪物。在角 也可找到一向下的通道。 是有上額。
- □ 大遇 那名伯祭化奴隷· 程师 乃 伯 Ka stes 的後 · 藉此可知關整確往下層 內門的摘匙載在截见室。但 是他認為較安全的路徑是經 · 密房的秘密兩道。
- 政情室 Kalistes 在此存放 此戰爭承略的書籍,其中 篇記載 Marilith 的弱點 •
- □ ない後軸至・可找到一些答
- 整。看來美味可口的食物 "百含有樹莓。
- 異見室。在此找到開營在下 通道的門的錯點。
- □ 學故雜的年房。這此不幸 像伙被關在此等候放為







Kalistes 的、映製。除低在沒有 Ward 或是沒過上那名憤怒的 奴隷,將會賣致傷害。

KFY

Wall

Dayli

e)

E۲

۰

O

Charleson Philippe Jave

- 区 女奴隸和囚犯的集中營。
- 图 男奴隸和囚犯的集中转。
- 對藏室。開啟過往下層的門 後 將可發現大批資物,但 是守衛森嚴。。
- E Kalistos 維物蜘蛛的總部, 從附房下來的滑道通到此

/ 魔 · 是個非常角險的地 方 -

- 育嬰房。在此隊伍將面臨 各種不同怪物的販門。
- 儲放蜘蛛蛋的房間。必須搭 毀成些蜘蛛蛋以引來 Kalistos。

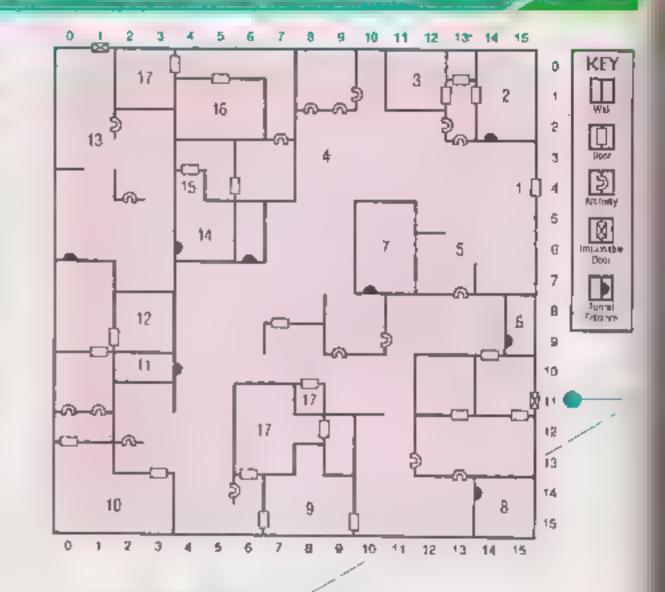
打敗 Kalistes 後可得 Crystal Ring, 這時那名憤怒的奴隸曾我明自己是 Tanetal 派來的問辦,要求給予 Crystal Ring,並且召喚上元素加入戰倒。 隊伍必須贏得勝利才能攤開 Parlor "

- ₩ 酷刑室。
- 计守衡室。有 Drow 在表 all
- Drow 等候在此。

Nacacia 是 Cormyr 的公主,也是Myth Drannor 騎士聯 關於卻以入 最近人許多可怕 的語書,使得甫上任的騎士簡 專人 Nacacia 手是無措。有的 稅 Rakshasa 投入 Bane 的手下了;有的甚至說 Tyranthraxus 復活了,整座 Myth Drannor 城 單 在 恐 懼 的 氣 氣 當 中 ! Ancacia 只好央求除伍共同學找 中 情的轉象以安無慘傳不安的人心。

在這座城中,有幾種可怕的怪物如 Walking Troom 和 Rokehasam, 尤其 Rokehasam 只能被廠法物品所傷, +1 和 +2 的武器只能造成一半的傷害的做,更高段的 Rokehasas 對 +1 的武器只能造成一半傷害。除伍可用投射武器如 Blessed Bolts 對付,最好也具備鏡子或銀製盾牌。一

- I. Myth Dransor 城的前門。如果早先隊伍留答應摄的 Nacacia , 她將贈予 Elfin Chain +4 、 Arrows +4 、 Fine Long Bow +2 、 Light Cross Bow +3 和 Bolts +4
- 2. Rakshusas 站在一群騎士原 體旁·手裹拿著球狀物·發 射出藍色的光芒。
- 8. 城内居民的住家。 _>
- 4. Rakshasas 在街道上遊邊。
- 5. Nucacia 發現此處有東西被 拖往南邊的痕跡。





- 6 仔細搜導可找到一些應法武器,包括 Composite Long
 Bow +3 · Arrows +4 ·
 Bolts · Blessed Bolts 和 Li
 ght Crossbow +3 ·
- 7. 一隻 Rakshasa 假扮成精靈來 誘騙除伍。利用偵測魔法可。 同悉其陰謀。
- 8. Medusae 和 Basaliska 埋伏在

此。 ";

- 9. Rekshama 正在吸取武士生命 的精髓以復活 Tyranthraxus
- M. Bonstes 以 Bane 的名表指所 Rakshosas 。
- U 一進門即遭受 Spectres 攻擊,打敗後發現地上一具穿散身好護甲的精器骷髅。若是改造屍首安息,則可得到經驗點數。否則可從壓體上得到Girdle of Gunt Strength、Blessed Bo.ts、Bolts+5和Light Crossbow +2。
- Z 在此找到其他遇害的騎士, 如果Nacacia 在隊伍之中。悲 修的景象將使她哭倒在世 走。如果有隊員加以安慰 她仍會保持在隊伍之中,但



是神情依然沮喪, 試著將她 。扶起,她會了解自己所負的 重責大任,再度充滿信心。

- 大蜘蛛在此守候最物。
- Makshasa 假扮成騎士,用價 測壓法可視破詭計。
- 透扇門不可通行、但是除伍中若有高敏捷度的除員、則。 可攀爬過牆再放繩架下來協助其他人員越過、若有 11 處



的Gridle of Giant S. trength也可輕鬆地破門 而入。

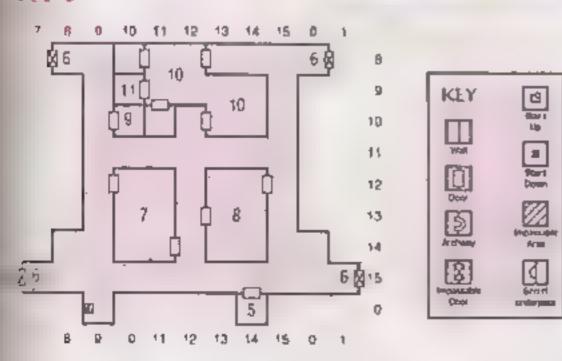
· 安全繁誉的地方。 /

Marcus,一個Bano 手下的 時,控制一群紅巫師、黑巫 和 Moandor 的信徒,並將邪影 至物源源不絕地送入當姆斯 哪。餘伍從紅塔底層一路攻 打上去,赫然發現非側域竟態在塔的下方。在搜索過許許多多的房間後,找到了 Shal, 她告知她的雅碟被一分為こ,另一半名叫 Potra,是 Marcus 身

旁的大將,除伍必須保護 Shal, 以與 Petra 重合,並將 Marena 消滅、經在塔崩潰之前進土 'Vossel of Mounder ' 同 到 Limba 。 .

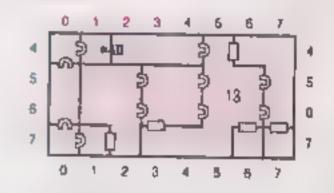


sel 0

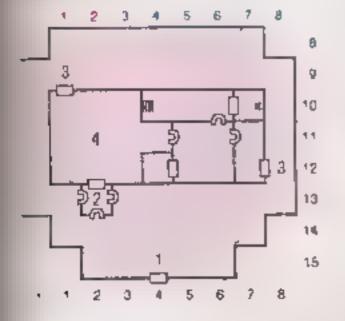


Level 3

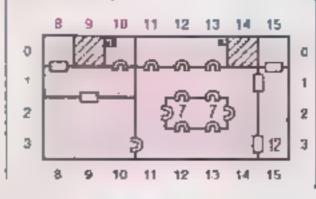
Level 4



el I ...

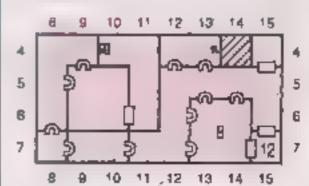


Level 2



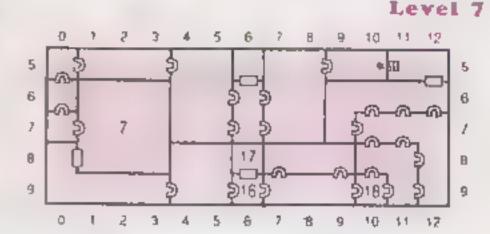
Level 5

2

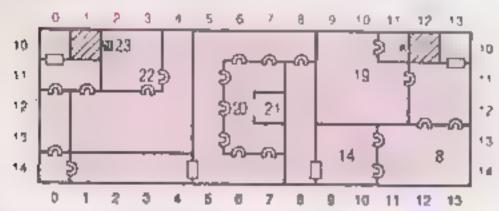


- 图 劉應都是 Walking Trees 擔任去路 🔭
- 2.主要入口,蜘蛛凌空而降。
- 7. 塔的侧門。
- Marcus 與其手下的傳話室,在房間的中央與 Bhal的另 半 Petra 相遇,她會警示Marcus 用魔法傷害隊伍。
- 5. 小房間,可紮營休息。

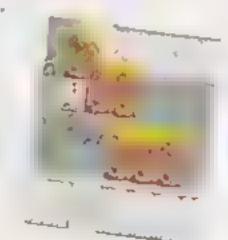
- 不可通行的關門、有人會告知時 伍目前非關城的學劣情況和關於 嚴法師 Shal •
- 翻 邪愿的部隊在此等候,當隊伍想 要離去時,會遭到攻擊,不過 追樣的遭遇只會發生一次。



Level 8



- B 形態的牧師正與手下討論
 Petra 的計劃 · 想要更進一步
 了解,可選擇 Liston 兩次。
 因出或是停留太久都會被發現而遭致攻擊。
- 例如果 Shal 在北方的房間內。 則由醫學的製體可聽到 Shal 求款的聲音。
- 即 车房的守備,大部分會加入 取門,一小部分會難開尋求 地援,如果除伍從原先來的 門出去,幹會和來增援的部 陸擴觸正著。此地可得 Flatt +4 *
- The Shal 所在的车房。由於不歸 加入 Banc P 組織 而被倒除



人为囚禁於此、除伍之海帶 Shat 上到頂層以阻止 Marcus 館除課。

- 型 也 Mounter 的怪物群。
- 以 Drow 關課。
- 型更多 Moander ff, 使聚。
- 區這個可怕的房間陣球的陰壓

會造成傷害。在一個死去的 英雄身上可辨實物: Javolins +2、 Two Handed Sword + 4、 Javolins +2、 Two Handed Sword +4、 Ring o Protection from Evil •

- 能配前有邪惡的巫師、後面有 敵人手步步為此、於平桐原 中方、然後趕緊擊進17處, 造成兩方人馬自相殘殺, 雙方同解於整後再出來檢伊 戰利品:Maga Seroll 和 Wan of Jee Storms =
- Example Otyugh 宇衛。經由拱門 下去,可謝敵樂備至 19 處遊 風報信的 Otyugha。
- Sha, 曾透露她分符的谢题 在 21 處可得 Helmet +4 Rong Med +4 Shield +4 · Chain mail +4 ·

怪物集結於此,等候與e 攻擊升勵城、這類怪物中。 許多巫師,必須小心對付。

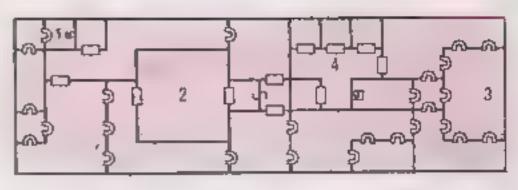
基節作法過的閘門。際伍一 進入即會鎖上・以防逃脫。



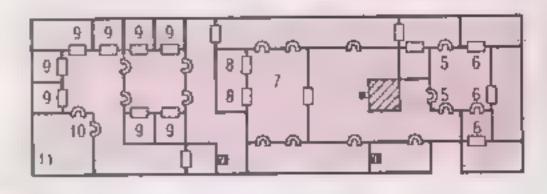
2. Marcus 的戰钧寅,在骑上

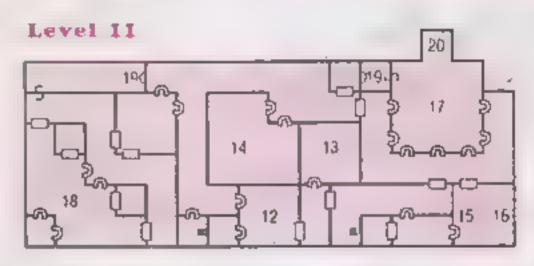
的棋盤上。佈置著目前邪题 的牧師、巫師在霭姆斯大口

- Moander 的祭壇·一些瘋狂 的信徒在此。
- ₹ 信徒的尼住處。
- □ 紅巫師的接待室・竊聽可得 知函語 Red。
- 总总管路 造版兩派人馬大 面。
- 以保紅、黑巫師和平共存。 以保紅、黑巫師和平共存。
- 💹 甲巫師的顧堂 *
- 1 作法的大廳,消滅道些邪惡 的牧師才能中斷法術的進 行,而在9 處沒被消滅的緊亞 師都會聚集到門外來。
- □ 県巫師的資廠・包括 Boots of Speed。
- 工 巫師和 Bits of Moander 在此休息,採伍可選擇立即 攻擊或是傾即新觀其變。移 者將使巫師逃脫,在不久的 費遇中帶來更多的生命。
- Moundor 的信徒。
- □ 字伍被迫與紅巫師及 Bits of Wounder 展開一場大戰。
- 自睹一群怪物側著側面模板 < 企進著。</p>
- 時伍加入間前・然後一一指 《走在前面的怪物。
- 直轉變之數。隊伍可冒險通過 直群神博專注的信徒中間, 雖然有可能引發警報而招來 字前,但是值得一試。此地 在 Marcus 被除掉後。因 Shal (或 Petra)試著將 Vessel of Moander 移出塔外而造成一片 雲剛。—
- Marcus 的房間、除非隊伍巴 老在 3 或 4 · 6 · 10 · 1 2 · 13 · 14 和 15 感消減了 Marcus 的激羽·否則此處不 會有鬼魂告知 Marcus 的下 客。 Marcus 將死于此地並派 出幾波怪物群來攻擊來犯 者。好不容易除掉這些妖魔



Level 10



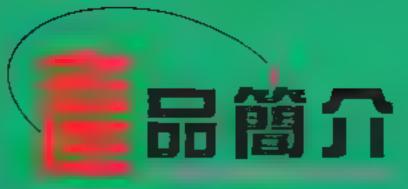


鬼怪·接著 Marcus 會上的代 商 他 的 愛 將 Petra · 除掉 Marcus 後,如果 Shal 暴存活 的話。將與 Petra 台湾一體, 成為旗正的 Shal · 如果 Shal 不幸陣亡,將專至 Petra 發 感。除伍只得在塔崩塌前的 同 Vessel of Monnder。

- 密道 可通往 Yessel . of Moundar •
- Wested of Moander。通往另一個傳送物質的照確之他。如果 Shal 俸存。將贈予一押 Vorpal Long Sword,這把劍可自由傳送於各次元之間。









一次 務局工品 产生對成功的革務員,於至於上 所需求的功能開發設計,同時也是目前例案 老闆、採購最適用的軟體。此套功能的特色具有 8 項特點。

1. 放解廠商、客戸

廠商、客戶資料管理、客戶分級管理、廠商客戶 名册。

2. 清楚産品

產品資料管理。

3. 確定差貨成本

廠商報價管理。

4. 報價確實迅速

客戶報順管理,出貨記錄管理。

5。掌握行程

行程日誌管理。

6。 润悉業績

桑職統計資料管理。

7。 分析客戸需求

垟紡記錄管理、客戶抱怨、建議資料管理。

8. 表單電腦化

取商、客戶資料、郵客標礎、出貨單、報價單、 乘補統計奏、行程報表等電腦報表製作。

如果您能普用以上這些功能,將解决很多您 在業務上的瑣碎事情,也許您不再需要花太多時 間只為找一份客戶的報價,也不會有重變報價出 現然與飲果,同時您更是一位成功的談判專 家,因為您數握了每項產品的正確成本、與規 格,您可能不需要辦透過採購提供您確實的成本 報價,更不可能不够解您客戶的聯絡資料,這些 您都只需要透過業務尚手簡單的操作,就能立即 為您完成。

讓您成爲一位成功的 TOP SALES



製作标發 1 景 表版 全有限公司 地 址 高磁电 误应民地路 53 款

股內 107)3848088 轉 228 229 應用意義軟體課金





] 前國內所開發的軟體種類相當多,如遊戲 CAI 數學軟體、商用軟體中中等多五化的產 ·軟體世界自今年 9 月初正式代理由改造公司 1研發的應用重裝軟體 , 其特色在於功能多。 等個部僅是 較 GAME的價格, 軟體世界近期 等會陸續推出透頻應用套裝軟體與也見面。

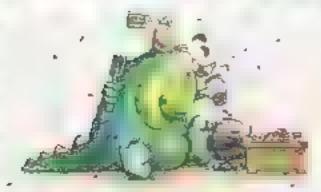
系統特色

- ■1 系統全採中文顯示,使用簡單,即使不確 電腦者,亦可操作之。
- 2.探視窗操作,查詢時只需競入姓氏即可。
- 可隨時查詢資料、做修改、刪除、列印功 能•
- 可管理各戶資料及領友資料、適用層面從 般公司行號或家庭管理皆可適用。
- 5、可例部名條・路減少書寫麻煩・方便寄信點 貼於表面。
- 提供簡便的家庭收支管理, 是最經濟實惠的 理財工具。
- 7. 本系統提供休閒星座命盤查詢,讓您成為是 座命盤專家。
- 6. 随時提醒您開會時間、行程安排記錄、會談報表製作,充份掌握行程提昇工作效率。



代理發行,智冠科技有限公司

地址:高雄市三民區民准路 63 號



通雲爾主

遊・戯・獵・人

軟體世界發行

令人驚訝的是在剩下不到 12M的遊戲檔案中(不含片頭 動畫),竟能表現出放大、旋



轉載面的效果,容納 100 捌以上的地形, 是有四季的變化,各



(報對景音效 · (如羊叫聲 · 代本學 · 打儀聲 · 下雪的呼喊聲… ·)資在是相當了不起的 · 件事 ·

對於初上手的玩者而言。 食物不足可能是嚴常遇到的問題了。在此,筆者要告訴諸位 個天大的好消息。風雲霸主 中的人都是大近視(有1000度 吧)。不管是攻擊市鎮的綿羊 (有牧羊人在旁邊看守的例



戰場。

為了能聽到本遊戲生動的 音效,小弟強烈建識沒有聲弱 差的玩家歷快買一片相容 (好比軟體世界要出片的優子 。新卡)·各位可別誤會在下 在打廣告,而是在壓霧積主 的世界中,背景音效具有強烈 的觀恩音樂,例如羊叫聲表示



近有實肥羊;打強脅或使木 表示附近有人正在從事發明 (Invention);而無機起的聲 表示附近有部隊通過中;命 多小附近有部隊的應答聲高亢 有數隊時,都隊的應答聲高亢 有數學有數學的 作數提過些聲音的「情報 ,不僅樂與大減,變雙衛斯 即也是雖上加難的。

風雲顫主的最大優點就是 在簡易的操作中,產生千變 ■化的結果。可愛的人物(臺 名字、 侧性 描述呢!)、立 ■ 輕興的地形背景與臨齑訊息 背景音效,也都是吸引玩家 入其中的因素 • 此外它愿提 了兩人的對抗模式,透過 Il Modem (Dat2link mode) Modem , 即可和親朋好友捉 **诉殺丁,如此一來,想要玩** 、 虱雲霸主可與是不容易呢。 接下來免不了變做些「雖 ■ 系挑骨頭」的工作 才不會 ■ . 乃敏人是「老王資瓜」自 ■自誇」 • (遊戲資得好·主 和特約作家可不會因此加薪 :!)首先它的密碼保護比起

明劉書可就職煩許多,女明

其次隊伍中不容許兩個以上



第三·筆者以爲治理的重要性在本遊戲被削弱太多了



(相對於 二回 む・成 ま 思 年 等) ・擦奪的好處要比不擦奪 大多了。原因是當你攻下一麼 希望牛丝公司能改善过一 點·使本遊戲更遊獎實。

也許是所謂「變之源、黃 之切」吧。但相信細心的讀者 不難從上鄉建議中找到一點攻 略的方法吧「總而言之,現今 這麼好玩又不佔空間的遊戲選 類是屈指可數。

柱:本遊戲和當今一些 高品質軟體 樣·需要[‡]很 多」主記憶體,強烈建職使 用 DOS 50 並學會如何節徵 記憶體(參考以前的軟體世 界雜誌),獎!選年頭不僅 得將主記憶體擠出 600K 以上 的人,是會錯過很多好遊戲 的一一。

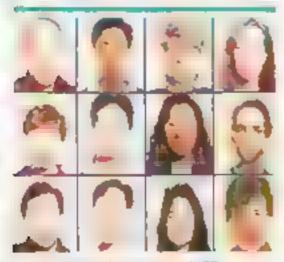


香港區場中文區

遺・臓・猿・人

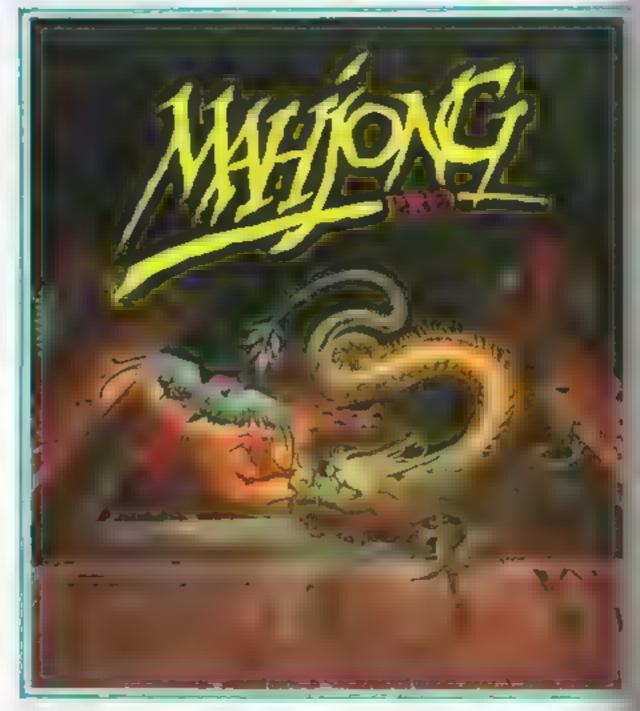
天港麻將這個由 ELEC・

在 解 跨 這 個 由 ELEC-TORONIC ART (EOA)公司出版的麻將遊戲、不僅是EOA 將與 ORIGIN 合併的紀念之作, 也提供了玩家在打打稅稅的 RPG之外,另一種聚製筋骨、 動動腦筋的選擇。尤其對於 PC 麻將迷來說,更是不能不玩的 遊戲。



麻将家族的全家福。

整本上,香港麻將和麻雀 學園一樣都採用十二張牌的規 見打法,不過香港廠將是四人 麻將,玩家必須與三名電腦對 手對戰,因此門智較技的成分 較採用兩人對戰方式的麻雀學

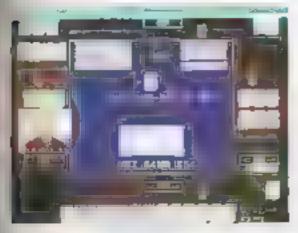


國馬高·對於書數職審學團造 植長眼麻將的玩家來說,香港 麻將可能無法滿足你的慈語, 因為香港麻將幾乎完全不帶與 色,是以較量牌技爲主的遊 戲中十一位「與女性, 而且都最的很「安全」」源有

個非常「可愛」的阿婆。所以很難讓人有非分之想。這麼一來,玩家就能事心地打牌了。EOA可與是殺想周到」?

話雖如此,遊戲的畫面卻 不課人失望,支援 SUPER VGA 640 × 480 · 256 色的模式,不

能玩。不過standard VGA 在 6 × 480 解析度下只能顯示 16 • 較 Super VGA 的 256 色少很 ,所以色彩的層次不明顯, 面也較為遜色。

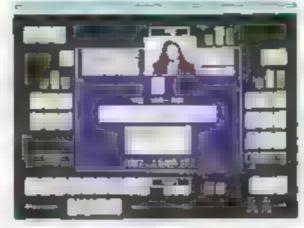


唉!已經連放三槍了。

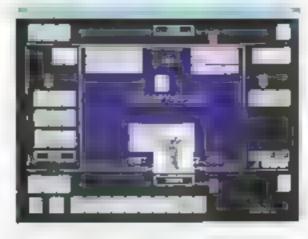
腦奇音效卡的配樂相當輕 慢耳,陷蓄玩家的输赢,配 5 適當的音樂·如果玩家有聲 卡的話。除了音樂以外。還 100 再准件效果、不确收、能 。閩、聰、胡牌等等,都配合 据柳桦的語音,而且語音因 物角色而異,非常有臨場堅 2. 語音使用廣東語與英語兩種 **湖,聽起來很新鲜,尤其幾** 2老外牌友的叫牌叠音。奇脸 調令人噴散。全部的檔案約 10 關左右,語音檔就占了至分 • 可見描音是遺偶遊戲的 頭呶,如果没有聲猶卡,樂 自廠低不少。



魯姨一人當縣萬夫莫敵

操作方面只支援看鼠不支 委遊縣,而且如果沒有看鼠就 至能進入遊戲,限制相當嚴 等。進入遊戲後,操作簡便, 可說「 鼠吃溫天下」。遊戲 意提供調盤出牌速度快慢的功 

哈! 真是快業的不得了



自獎了,小蘇雀為你跳舞助興!

香港麻將和麻雀學園同樣 是玩十二張牌的解將,但是不 像麻雀學園有五花八門的計台 牌型,香港麻將可以計台的牌 

咦!該打二索選是二箇呢?



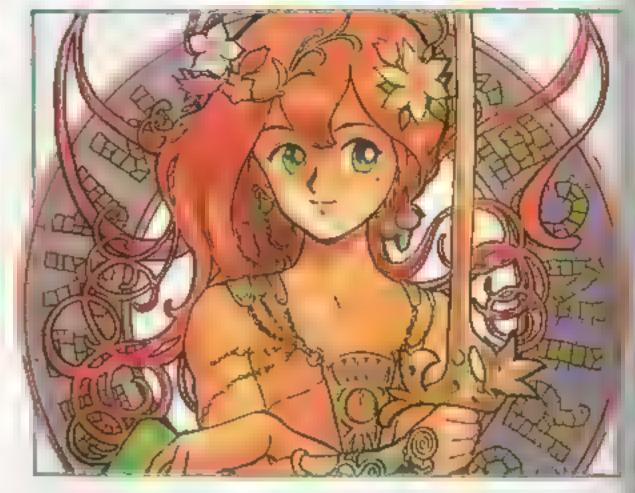
美沙线罗耳斯







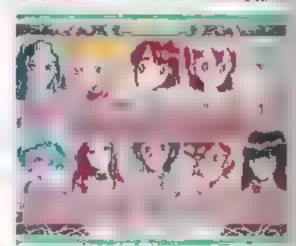
而以台灣來說,受到日本 侵盡的影響較美式母畫來得 大,以致於對日本式的買触遊 數的接受力較高,因爲一般而 計,且式的冒險遊戲的玩法並 不如美式來得複雜,談如何玩



下云只需运择一個指令 · 不像 國王密使使用滑級指來指去的 下連命令 •



在遊戲中玩家所扮演的不



到了勇者的婉抱。最後勇者,; 出一個要求,希望能夠領责 一個小孩,剛王答應了,於是 遊戲就此開始。

在一開始,玩家可以輸1 自己的姓名,再來是養女的 名,血型,生日等。在輸





而存腳形方面,筆者相信 只要是看過或玩過的人都不可 看認,以區區 18 種類色能夠做 到如此的表現,但是不得不令 章者服服日本方面的配色技

· 因爲嬰以 16 極關色來表現 出 256 色的絢麗鄉,原本就不是 一件容易的事、所以玩家可以 看得出來,國內自行開發的中 文遊就是以 256 色居多。除了 最近的東 8 % 經亦是使用 16 色 以外,鮮少有其他出色的中文 遊戲。在目前一味追求 256 色明 可以很明一味追求 256 色明 可以很明一件事,就 類色的多寡並不直接等 類 類 用得當· 18 色可以設是綽綽有餘了 • 266 色反而是 極緊發。

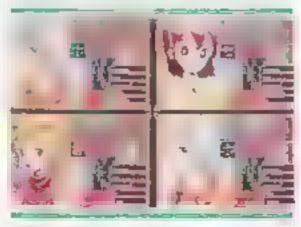
再來談到音樂方面的表現,如果玩家有 部 MT-32 或是相容的音效介面的話,哈!您有福啦! 从少女梦工具在MT-32 上的表現實在太棒了,可以設是機模:日,不絕於耳。

遊戲的玩法是採用視爾方

大。







影響、有時也有年齡的限制, 就端看玩家如何取捨了。不打 工的話,可以學習武藝、學問 、禮法或是出域去修行。也可 以到城中休息一陳我到郊外旅 遊。在月底時還可以到市集去 購物,對女兒說話,或是聽一 聽別人對於養女的評價。而每 年的十月份是固定的收獲季 ,玩家可以參加武鬥大會或是 選美賽,這也是最有趣的一刻











及自转器的主角"H"(也就是玩家所扮演的角色)獨自居住在外,而對於房東的女兒一序典鏈情已久,本來想趁著

这一個遊長的警假拉近和洋其 間的恐怖。不料注美卻在一次 不幸的謀 段案中被控爲兇手, 死者是住在同一屋簷下的孤僻 學生- 鎮吾。據各方的說法來 說因幡和頗香以及主角" H " 輕 常會產生一些肢體衝突,所以 刚人换乎都是一見面就打了起 來。而這次與吾的死亡現場-工地。是一個安靜而又鮮少有 人在出入的地方,也怪不得殺 死興吾的兇手會挑這麼一個好 地點了。設巧不巧,浮英又剛 好經過工地,等警察來到現場 後剛好撞見滿手是血的浮具。 停辦此一案件的晚雲警官準備 以嫌疑犯的身份將序美枚押。

後來答應主角,在檢查官到達 的這七天中,特不收押導其, 於是玩家所扮演的"日"就必 當在七天之內找出足以洗脫導 美嫌疑的有力證據。

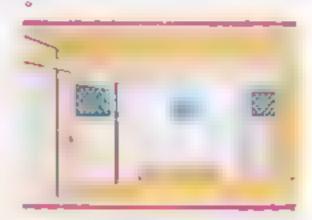


上面那一段是本款遊戲的 劇情大要、但就筆者的觀點而 言,卻發現如果要以一部侦探 類型去歸類這一套遊戲,頂多



雖然它是屬於一款實驗遊 數,但是它和一般美式的實驗 數玩法並不相同,基已無疑 ,非的是日本式胃驗遊戲操作 而。也就是在遊商上玩家能 与例的人多是解他的觀面。



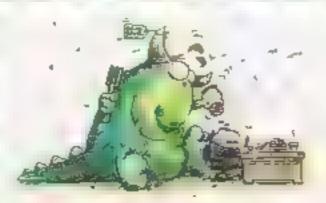
原日鄉語的畫面表現在目 前中文遊戲上可以說是一款表 現很不錯的軟體。對現在市面 上大多採用 256 色繪圖。而夏日 物語採用類似及少女夢工庭 的 16 色模式。筆者認為該遊戲 



遊戲中的遊戲場景並不 多,完全周假在立國館、公 園、警局、以及學校。而且大 部份的遊戲都是在立國館中進 行,所以設玩家可以說只是在 立國館中總圖圖,一下子跑道 兒,一下子逛那見、詢來與去 的打採情報。 遊戲中並沒有計時裝置, 也就是沒有時間服 制,所以玩家可以盡情的去收 集情報,而不像卡門一樣,做







全球效應

作者。传镜暉

遊・戲・獵・人・

電腦休閒世界發行



臭氧层的破壞,使人類自食歷史

随著環保實識的拍照,無 所不包的電玩世界自然也受到 了感召,像前一雄子的拯救鲸 魚王就是一個集具環保教育與 娛樂效果的遊戲。本文要介紹 的金琳炫耀(Global Effect)也 是一個重視環保的策略遊戲。

全球账應的遊戲架構有點 類似模擬城市,玩家的目的是 妥善利用有限的資源建造城市,同時創造良好的生存環 市,同時創造良好的生存環境。不同的是本遊戲遊加了一 些戰鬥指令,玩家可以組成軍 隊進行作戰。

遊戲內容主要可分成三大 部份: 創造新世界, 经数危弊 世界及统治世界。拯救危難世 界中又分爲八個任務, 各自面 臨不同的環境問題。遊戲模式

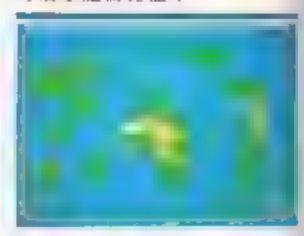


有一人、二人及與電腦對抗 他。

這沒有一點非常特殊,就 是玩家執行大部份的指令都會 有耗能源。像建設城市、採勘



開客資訊視窗收集環保資料



心留暖保志。胸懷千萬里

遊戲一開始,玩家所要做 的第一件事就是决定採用何種 電力系統。像模擬城市·樣。 電力是一切建設的根本。不同 的是模擬城市的瓷電很關單, 只要蓋發電廠再靠電線即可, 金綠效應則複雜得多。

遊戲中的電力系統一共可 分成四大類:自然系、煤礦 系、石油系及核能系。

自然系統有風力發電及太 陽能發電兩種。這是最不傷害 自然環境的選擇。不過效能很 低,只適合用在初期或小範圍 的地方。



媒确系統則包含了確坑, 器礦構及火力發度廠等一連串 的設施。這種發度方式費用低 業,但卻是污染最嚴重的一 號。

石油系統和煤礦系統相 似,包含油井、儲油槽、煉油 廠及發鐵廠。石油發電比煤礦 發鐵的污染度要輕一些,算是 營強可用的選擇。

蓋核額廠不僅具有經濟上 的益應, 同時核能廢料處理廠 也是製造核子彈的原料。

在採礦之前,你必須要先 做探勘的工作,注意! 這會花



採礦先探勘,能源不恐荒

據你將近半數條準的能源,所以一定要看個仔細。採勘後可以得到一些關準的資料,玩家可以根據進些資料決定採用何 唯機構系統。



發現敵機,準備升空鐵截!

本遊戲在圖形的處理上還

算不錯,各種建築物及視齒都 還邊溝斷的。尤其地球的圖案 實持不錯,活像,頭七彩彈 珠。不過本遊戲舉目望去都是 一些冰冷的金屬建築,不像鐵 路人計畫或者模擬城市那麼有人 味且富於變化。

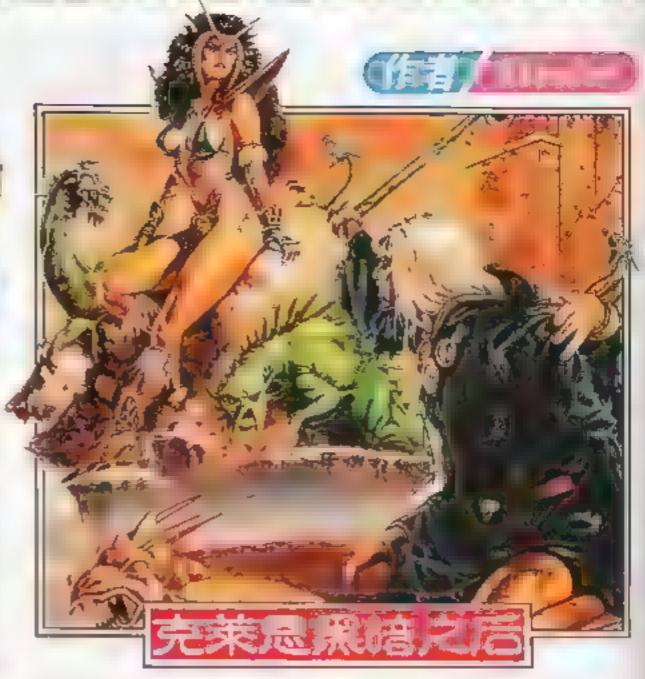
音效方面,片頭的音樂還 雙有實態力的,不過進入遊戲 後就没什麼聲音了。筆者使用 的是聲寫卡,聽起來音量很 小,不知是否為了符合噪音環 保標學?

另外,本遊戲也缺乏調整 遊遊度快慢的指令,讓人動 覺有些度目如年,在摩標移動 方面,雖然還算方便,但的動 說過達會消耗能源,所以一動 死如一靜。除非你嫌能量太少 看世界全圖。



遊・戲・獵・人

以下母克萊恩黑暗之后即 幽靈騎士的不同處:在某些感 **所,如海中特豪國度中,有許** 多地站在紫鹭後,並不會出現 REST 和 FIX 的湿填, 資味 舊周 **遭環境非常危險,不容紮營休** 息,這樣的安排比點發後被怪 物中断而生戰鬥要來得合理且 真實 • 另一項偉大的選項出現 在點營中,那就是LOAD。這個 **遇琐可免除你重覆期機及關機** 重新做較佳的選項 * 本遊戲的 音效有另一項突破,如果你確 有Ad lib卡,貝數位音效可從主 機的 PC 喇叭發出・於是每走 -步,或是刀刳互砍的霆暈之 臀,甚至死前的衰號都可過價 地吸出攝人的音效。當然,克 萊恩黑暗之后 也有 缺點・例 如:把原先很方便的 Move 指令 去除了,使得以往玩腾光芒之 池系列的玩歌深受其苦,每次 祗門都必須做好各種選擇・不 再是按 Enter 就可猛搥怪物那



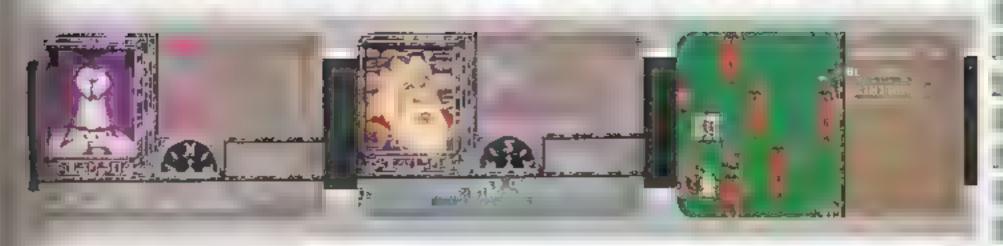
燈方便了。

雖然大部分時間你都可以 使用 Mouse,但是用了效次,你 是是做我理解的控制較為 活。此數選獎的一點是,你無 法 把存在 閱靈 騎士 Vault () 中職大的时物傳到克萊恩一 緊 達 可能地將財物擠進隊 友 的 間 包 内,其餘的就 莫 法 唆 了。

本遊戲的怪物篇中,增加了許多新面孔,如 Eye of the deep、Sea dragon、Giant an emone等。領導一提的是魔法競怪、這使都怪是 Taladax 大陸上很常見的主要怪物,牠的特點在於被消滅的同時會產生傷害

性的法術,如 Meteor swarm 、 Ice storm · Fireball 等,有的 甚至會留下一點檢查,往往沿 成鄰近隊員重大的傷害。對付 遥些能怪的方法就是在牠們得 生的時候(生命點數回復到2 0) 儘 央地將牠們砍至0 生命點 數·坐商迅速離開現場,過了 沒回合, 能任會自動消滅, 千 萬別白費力氣在0生命點數的能 **怪身上。因為有一種離怪會使** 攻擊的人反而遭受兩倍的傷害 確。另外一種比較区型的群性 應屬 Beholder + 不但可施服各。 各樣的法術、而且很難被傷 書·幸好移動速度不快,可用 投射武器慢慢消磨。





大體而當從幽靈騎士到克 蒙恩黑暗之后的轉變,作者有 斯將舞台移到一個嶄新的 Ta vadus 大陸上,以便編出更加複 平 容許更多幻想空間的故事 製構。於是就把戴岩船長當作 **数事的導引楔子。而他的妹妹** Crysta一直隱隱約約地導引故事 侧伸的發展,其中還有一些配 **角來來去去穿梭其間,使得人** 物與劇博的脈動關係更加密 切。劇中,粗異域之門主角等 雖於海中的領艦。這次開始之 毛 更 把 湖 中 的 世 界 更 加 細 微 化。你會條辦於成群的熱帶鱼 5.游而過、兇惡與能破門而 出及水草脂動的景像。

另外一個有趣的階段是我 們的英雄不慎迷失於林木曼天 的大森林中,楓食酒耗殆盡。 唯有他若森林桁畫族的幫助才 **能感出。但是唯一的條件是數** 樹葉,於是便被困於一連串怎 麼數都不對的樹葉之中,選時 使再要動點腦筋了。後來在追 查能懂的旅程中,乘坐飛脫來 **到地桥的城堡尋求援肋,高度** 文明的地特已經發展出升鄰梯 的雕型。他們也將在火焰塔中 鼎力相助。其角色有如黑暗之 他中菲蘭灣的勇士一般,會適 時加入戰團,雖然生命力及攻 擊力都不屬,可是捨身取義當 砲灰的精神常可助隊伍脫離除 境。在最後的高潮戲中,作者 更舞造上前察落下黄泉的氣 勒,硬是深入黑暗之后所在的 冥界人一处败。

本遊戲的特點是城市及特 定地域的版圖不将只是千篇一 律的 16 × 16 方格輝 · 取而代之 的是更廣大的辮險區域,更合 平邏輯的不規則排列地形,道 樣的安排使得克萊恩黑暗之后 更臻實際。在這個遊戲中:有 許許多多有趣的重節劇情,你 會遭遇傲慢自大的牛頭人、邪 思的 Hith 信徒、險關不定的 Thenoi 人 等更維新的飛龍等。 每一個階段幾乎都有與上下劇 **请带现相扣的重要物品,这些** 物品會被放腦在隊伍的Inv邀班 當中,隨時可查看,不必分配 於隊員身上。以防不懶 Drop 撺 T =

對於一個玩 RPG 近十年的 玩亦而言,就絕對是不容鉛過 的好遊戲。但關不會接觸 RPG 的玩家、或是剛結束豐盛的創 世紀 7 之旅的老島、都能好好 品味 SSI 特有的風格及擀繳不 凡的戲面。

Taladan 大陸風聲館暖,岩 發海怒痛傷。滿天的鳥雲露 出了猙窣的面孔。陣陣腥風排 山倒海而來。黑暗之后就要再 度降臨鬼茶思了。為免千萬百 姓堂炭,力使狂瀾的任務搶投 其雜?











遊・戯・獵・人

提起事物生存供六國・建立 統一的泰帝國遺件事。可 對當時其他國家的國埔,以及 **泰國如何從一個選隱小鷗而能** 搖身一變成為超級強國。卻不 基了解。 數國業證個由國人自 婴的遊戲,針對戰國時期群雄 並立,攻伐不斷的大時代中, 18 了生存而不得不走上高域強 兵之路的經過做了詳細的註解 • 也證明了啟功絕非偶然,只 有努力推行内政建設,再以強 大的武力輔以固執的外交手腕 • 才能在動亂的時代中求取 生存, 值得我們作爲借稅!





流、系統介面

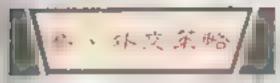
武、从政党副

要國富民樂,當然變先從 內政建設開始。建設是採預算 制,需要随時注意固定狀況, 否則預算不足各項建設水準就 會下降。不同於三國演義的 人物無處可找學,只有第國事 建設良好及官吏海審並信厚才 會有人來投靠。且如宮史操守 不佳見會貪污,便使得建設領 軍被挪用而建設效果不彰。



官職在中央有宰相、大將 軍、大司農、大司商,大司 供,各司其職;而地方有城守







在亂世中要生存不能光旆 武力,正所謂「外交是内致的 延長」,國力弱則要談判也没 海姆 · 但避免和強者結領 · 而 努力建設並消滅掉弱國,是致 勝的不二法門。若懂得安善團 用策略即使是像宋國遺等小 國,也可以在一年後成為軍事 動權。本遊戲的外交策略很 多·如能活用則可在劣勢下開 創機運。不要迷信武力,等竟 國力再強也不能和其他關家同 **時作職。再強的國家也有罰** 點,攻下他弱的轉地後立刻和 談,建設完成再打其他弱點, **則統一與是指日可待。**

键、作散方針



作戰採用 LSAI 系統,決定 雄志編排好師式後,貝能難四 個指令操縱部隊列帥前進。或 是展開攻擊,且數且很,撒雜 版區 : 其他的完全看單隊的士 氣、武裝度、訓練度來決定生 死,令人有些推心。但幾次打 下來卻發覺電腦選挺公平的。 不太會作弊!作戰時的確法依 將領不問有不問的威力,每種 **陣法有其特色,但惹是要看列** 随者的智力。比较不理想的是 敵我兵力差距大時只要我方展 開攻擊 引 對方小部除就选 * 往 往追不上而令其选股 = 於是役 辦法只有列陣前進超越敵人後 再展闢攻撃,心想這下子可以



堵住其退路,但一攻擊往往部 除會先退回再攻擊,於是只有 看著麋士飛揚……數人又跑掉 了!

伍、綜合感想

整個遊戲從操作手册開始 給人很用心考據的感覺,玩起 來並不是很複雜。老實說。很 容易上手、不論是新手或老 手。等你熟悉這些人物之後。 那玩起來就更有成就感。視窗 的介面本來就比較人性化,比 較視切,但建議玩家使用搖桿 或滑鼠會比較得心應手。由於 没有支援熟疑 (HOT KEY) 對 使用鍵盤的人是殘忍了些!按 [ESC] 健按得我直置人(剛好攻 擊郢都大敗而回) • 因爲没有 困難度設定,整個遊數並不難 玩。所以對於戰略高手可能就 有點…。如果能設定擴玩家玩 湖天子的話就太好了!試試潛 能否復與開室,改變歷史。



注意事項

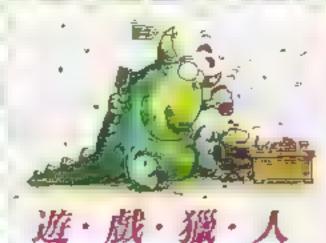
開機時主記憶體需要有 565 K以上空間才行,而開機時的 CONFIG.SYS 檔一定要設定成:

FILES = 20

BUFFERS = 24

内定的 WS.BAT 槽並不見 得和你的設備相容,如鍵入 WS 之後當機,則可在 FUJIN\WS\ 之下執行 JS3 來設定指桿或指鼠 或鍵盤,設定完後再執行 WS 即 可。

/ Guderian



電腦休閒世界發行

E 多產納奧運會方才閉幕不 久,相信各位治信對各項 比實的構采鏡頭仍然是記憶納 新吧!不過並非無個人都有能 力去參加達項也的比較! 為了網通過應,應謝 Payg notio 公司為我們開發了這一 例數在電腦的處擬世界中與數 也未 較長短。

稻記得八年前的'84 奧運是 在英國洛杉磯學行的,那時候 **笔者遗只是偈高中生,雖然弱** 腦御單、四肢也不發達,不過 對那些奧運明星們可也變得得 很。同一時期電腦工業也才正 開始逐勃發展,那時正是蘋果 常腦當紅的時候。我可是費了 好人 番唇舌、才騙得老爸花 幾買了一部"土產"的 Apple □ 1 遺在電腦尚未普及的當時 可是相當了不起的「當年也」 颇有些相當好玩的遊戲,但第 一個玩到的運動頻遊戲則是趁 奥娜熟而推出的土項全能,遊 戲目的相當簡單,只要以發程 來控制運動員的速度與動作時 間,以求獲得金牌即可,以今 日的眼光來看,這個遊戲也許 已是倜老古董了,但在當年它 可陪伴我度遇了不少個夜晚。 雖然它害得我兩指痠痛,而我 也從未得到過金牌,我仍認爲 它是一個傑出的遊戲。

事隔多年, Apple 早已功成



身遇,等者求/DX了,但是 486/DX了,但是 486/DX了,但 486/DX了,但 486/DX了,但 486/DX了,但 486/DX了,是 2000年,但 486/DX了,是 2000年,是 2000年, 2000年

接著選擇你要進行的模

式,先來看看遊戲中提供了那 些功能。本遊戲提供你親自訓 練、管理一群世界級水準的選 手之機會。你可以派他們參加 奧邁比賽,甚至還可以親自下 場較勁。

遊戲分成三種模式

■訓練模式

2 競賽模式

煮腦已經幫你訓練好一群 能力平均的選手,你可利用這 個模式來練習與熟悉遊戲操控 與各項競賽,雖然你的選手不 是世界級水準的,卻也不可因 此而小看了,成敗與否全看你

3 全程模擬

。這個模式,一切就要自己 了。你既要當教練、又要自 控制選手們進行競賽,因為 資全程參與,所以成就感相 也比較高,比較有機會創造 坚強的陣容,奪得奧運金

在做完選擇以後、看你是 量訓練模式或全程模擬・選得 先對選手們進行需期五週的集 訓,每個國家代表隊都有十名 選手,你可實施個別訓練,也 可實施全隊訓練,當然也可以 訓練與項選手與全能選手。訓 棟方式也細分成十種・可加強 選手的體力、耐力、敏捷度、 速度四项特性 • 充分的訓練可 以使蔑手的狀況達到顳峰,相 反的過分或不足的訓練,則也 會使選手們將入低潮。這可是 相當人性化的貼切設計嘅!另 外值得一提的、當你檢視選手 狀況時,卡浦。對為士也會出 現在舊面中、給你一點點的良 心建議。

別話少說,接下來我們就來看看決戰的事士的重頻戲吧!若你選擇了競賽模式或全程模擬,那變在五週的訓練完學後,正式競賽即將展開。

操控方式分成三種

11 速度型控制

選手的速度依你交換按 左、右鎖的按鏈速度來決定, 這也是一般運動競賽遊戲嚴常 用的操控方式。

2 律動型控制

利用滑鼠與雙盤輸入裝置,選手會依照你控制按鍵的 時間而動作。你按鍵的準確性 左右了選手的成做。本方式較 程掌理,但習慣了之後你會甚 數道稱殺計的。

3 聯動型控制

只要在有標記的地方按下 動作執行鍵,即可控制選手的 動作,失誤事比較高,但都是 三種方式中最簡單的一種。由 於操控方式可以自由選擇,因 此事本上來說,操控性相當良 好。

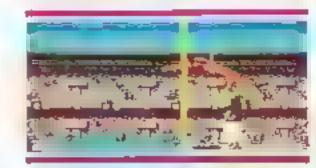
真正值得一提的、也是本 遊戲中最精彩的部分。就是鼓 菁進行時的黃面推動設計了。 若你已輕玩異單的話,你應該 會注意到這幕當主角從一個迷 宫通埸到另一座迷宫睁,都有 一段動作遊戲的畫面,主角剛 步時,賽面順暢的多重接動器 咨啉了你一酰呢?遊戲中的背 景多重推動可是有過之而無不 及,百米賽劉時書面之提動多 连六重,不只煮血絲毫不會閃 烽,而且背景中人物的動作艇 樣進行,即使 般市面上的電 動玩具,也難得見到這麼平滑 的推動,足见 Psygnosis 公司在 這一方面確實有獨到之處。

不過一個遊戲總不可能十 全十美·玩家總是挑剔的,不 然休閒軟體忽能進步到今天選 種局面呢?根據夢工人實際操 作過之後。聲得有 些缺點值

得 改 進 。 前 面 提 到 過 國 別 問 題,軟體要想打入國內市場, 怎可不滿足 下我們的虛榮心 呢?在佩正的競賽場上雖沒有 我们"出頭天"的機會,至少 在電腦的虛擬世界中上帶是公 平的吧!只要你的訓練策略恰 當,操控技巧好,金牌自然手 到擒來 • 另外在女椰高張的今 日·本遊戲似乎是鈍男人的競 賽場,少了寫女性選手設計的 比赛。不知是否有決點萬琳菲 ** 7 另外在執行速度上,筆者 所使用的機器是 486/DX,然而 遇到遇场换掛時 : 卻仍然得忍 受半天的空白、不晓得程式正 在搞什麼鬼?

至於國内代理商將之中文 化的方面,其實只有部分有称 加中文化,但重要的訊息仍然 承港以英文路主, 與是有點追 個、那個……。另外,有關遊 戲難度方面,也許是筆者比較 没有重動細胞吧!每次辛辛苦 苦擠過決赛之後,在總決赛之 時總會殺出一批非人類來,訊 些人百公尺可以跑到九秒内! 跳高 2 50 公尺不算什麼,跳號 九公尺也是家常便飯,遇到這 **铺超人,夢工人便只有投降的** 份了。也許各位看信會說,甚些 那是缺點,根本是審者在吹毛 求疵 噴 1

當然,一個遊戲的好壞, 不是靠我們在這遊僧口雌黃就 算數了,賽句廣告詞:好的遊戲要與好朋友分享,不好的遊戲,就讓它自然淘汰吧!不好的遊戲,就信你是不是運動迷,這個遊戲都是值得一試的。





傑克大師高爾夫

遊・戲・獵・人

(作者)

軟體世界發行

高爾夫球的PC GAME 歷年來也出版了一些。像 Electronic Arts 的 PBA 職者高麗夫選選擇(PGA Tour Golf)、 Access 公司的名流高爾夫(Links)。在美國都有相當不錯的評價。也許是國內的玩家較少接觸運動類的遊戲,對這些遊戲可能較為陌生。

a 矫正傅・今天要跟各位 談的傑克大師高爾夫是 Accolade 公司的作品・ Accolade 公司一 向是運動遊戲的熱心支持者・ 推出過燃燒的野球系列 (Hard ball)、名車大賽 (Test drive) 系列等不少好 GAME。

過去 Accolade 公司會經推 出一賽 Jack Nicklaus Unlimited Gulf · 在市場上也有不錯的評 價。這次 Accolade 公司再度和



高爾夫巨星 Jack Nicklaus 合作,推出了更選步的傑克大師高爾夫。 Accolade 公司也信心十足地宣稱:「終於誕生了一個没有缺點的高爾夫球 GAME。

牌起 Jack Nicklaus,在高爾夫界可說是無人不知,無人不知,無人不知,無人不知,無人不知。 不晓的超級大明是。在他的過程,一共得過五次PGA 冠軍、四次美國公開賽程。 次軍、三次英國公開賽程數。他 五次英國公開賽數。他 其他小此等,並且也幫人設計高 不但打球,並且也幫人設計高 不是球場。現在。他更和 Accolade 公司合作,出品電腦高爾夫 遊戲。

傑克大師高爾夫最期眼的 特色就是完全支援 VGA 256 色 的瑰麗畫面。所有球場及圖形 皆以實景輸入,護你有身歷其 境的感受。此起 PGB 職業本項失 本地事的 EGA 畫面,實在好得 太多。再和 VGA 258 色的名流 高爾夫比較。亦不遜色。

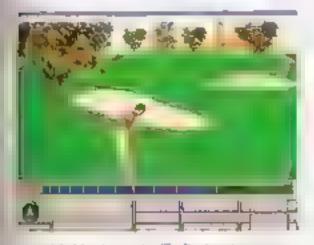
在傑克大師高爾夫中提供了爾座由Jack Nicklaua 親自設計的高爾夫絲場,分別是 Sherwood 鄉村俱樂部及 English Turn 球場。 Accolade 公司仔細將這兩座球場的所有資料輸入程式,讓你宛如置身在透兩座球場中。不管是水池、果徽、沙坑或者樹林都樹樹如生。此



English Turn 球場的平面圖

外,遊戲還提供多角度的視 野,讓你繼情欣賞美麗的球 場。

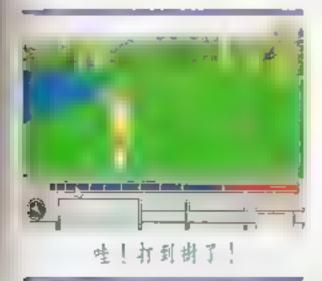
傑克大師高爾夫的另 個 特色就是你可以自行設計球



要揮桿了,先屏氣凝神

場。不過只限於遊戲資料中已 有的場地(例如你不能設計淡 亦球場)。你主要是安排各球 項、旅杆、球道的位置,設計 老學後你便可以在自己的球場 大艇身手了。

在球場數目方面嘅······, 我相信 Accolade 公司一定會出 球場資料片。所以各位球友不 总據心透腦問題。

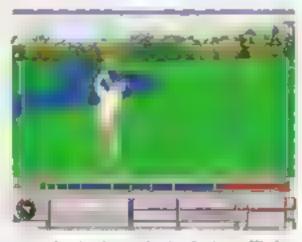


内!

無論是進入球場打球前, 或在每一河前面以及自行設計 球場時,Jack Nicklaus 都會給你 一些提示或忠告。

在音效方面。背景音樂承 獎了 Accolade 公司 · 質的曲 國。此外,像揮桿的聲音、小 白球擊中樹林的聲音等等也都 做得不錯。

在遊戲中,你有兩種比賽 模式可以選擇:一種是普通的1 8測比賽:另一種是變金賽。每 一個都有獎金。你可以選擇和 那些商手一起比賽。當然,其 中也包括金裝的Jack Nicklaus。 如果你提供會已技術太禁。 如果你提供會已技術太禁。 你也可以選擇練習模式。 好後再發送巨都的獎金。



大緬出手, 果然不同几書

超機出現了一個小小的級 點。雖然 Accolade 公司宣稱道 是 個没有級點的完美遊戲, 但在 GAME 評人眼中,這是不可能的事,否則大家都不必混 了,通通改行去替 GAME 做廣 告辦了……。牢骚發完了,再 回頭來談這個好笑的小缺點。

不說這個了。也許是我不 與參根吧!不過對於愛好高個 夫球 GAME 的玩家來說, Jack Nicklans 應該是個不舒的選擇。 但是你一定要有 VGA 發幕,否 則看不到英麗的風景。 嚴好也 變有一部較高速的主機。雖然 Accolade 公司已經儘量加快嚴而 處理的速度。 不過你一定也希 記越快越好。

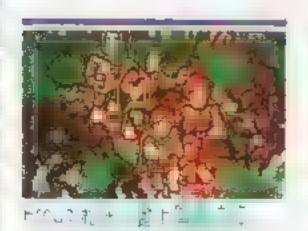


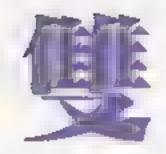
道・貴・猿・人

在另一個世界一一中占人地,正發生著一個傳奇,主角是一個與 Frodo 的 Hobbit,他的好友 Merry、 Pippin 和 Sem 及老魔法師 Gandalf、 人類戰士 Aragon、精靈射手 Leoglas、 矮人戰士 Gimili、永久隊員 Boromir, 遵有其他夥伴、稱了疑惑王春之城 (The one ring),粉碎壁 E Souron 的險線,他們晚上了前往來日人山的旅程。

但不幸卻一一降臨到他們身上:Gandalf排落山谷。不知去向:夥伴們遭受包圍,Boromir力戰身亡;在脫離重圍之後,又發現Merrg和Pippin脫隊。於是Aregon,Leoglas,Gimli便離開隊伍找尋Merry和Pippin,只剩下Prodo和Sam把衛衛主義的任務。而除五大長者人的任務。而除五大長者之一的白長者Saruman對王者之之一的白長者Saruman對王者之此也到,脫越之心,就在這些人的野心之下,脫越之心,就在這些人的野心之下,脫越之心,就在這些人的野心之下,脫越即序幕。

和第一代比較起來, 魔戒 少年II ~ 一雙塔記在色彩適用







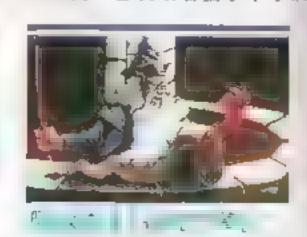




的功力上略有提升,不過由於 廢戒少年的智險地點集中在原 野上,所以在原野間「晃蕩」 的時間不少。原野上物品如樹 木、石頭、建物、海岸等的閩 煉卻頗為簡單。而且一大片原 野又没有什麼明顯的標的物。 使人非常容易迷路。

幸而這一部增加了自動精 關系統,替死家省去了不少康

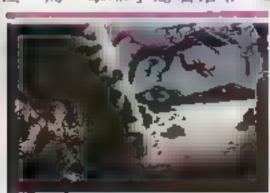




音樂是這個遊戲的一大特 色。由於該遊戲的進行是以三 個小組分頭進行。閱書不同小 很進行而有不同的背景音樂。 其中也有以第一代的主要背景 音樂加以修改而得。

音效方面,即使你的口袋 望望,利用 PC 喇叭也可聽到其 暨 英的 旋 律、但 音 量 較 小。 此外,有一點要注意。由於此 遊戲的音效及有支援魔奇音卡 如果您是擁有竞争音处中的 玩歌,在此建觀您將音效的發 聲極期設定馬無聲,而不要設 爲 PC 喇叭 · 因爲 PC 喇叭的效 果麸脱舟音效卡的背景音樂音 量根本無法比, 員遊戲本身音 **增和音效無法問時表現,所以** 在有音效時, 如殺傷人的操叫 帮,便备產生背景音樂突然中 断而又應不到 PC 喇叭 奇效 的 結 果。

操作介面大致上與第一代 相前,只有將 Solo (單人行動 模式)取消而加入功能選單, 其餘變化不大。在所有選項 中,嚴重要的是對話,技能、 物品商單及變法中的權力之及 (Word of Power),這些都與 遊戲的進行有著強烈的關聯 性。而「傘取」這個指令,築



例上重来了,程产

者未偿用過,因爲發現可拿的 東西後,便會直接進入拿取的 指令,若没發現東西,「拿 取」也發生不了作用。

另外,物品選項及技能選 項的小毛網這一次並未改善。 常常要多次「往下看」才可找 到嫪的柬西(技能) ● 逗有。 物品象取的程序上有一個Bug, 在義現東西進入了拿取的程序 **時,如果東西没拿完而跳出的** 話,没拿的這些東西均會消 失,再也無法得到,而且學取 時無法把多餘的栗西丟掉 - 因 此,筆者建議夥伴們身上要保 持足夠的空間,才不會有遺珠 之態、但是本遊戲另一優點是 許多離關都有很多方法可解 夬,而其中之一就是常常存 16

在軟門模式上,如果您是自封路「殺人狂」的練功狂的結,可能會在此遊戲中吃個「大」編。因為遊戲中幣要用武力解決的問題在不多,而且場面也不怎麼浩大,唯一可以提的是「血數網歷堡」,發生地點是位於遊戲後半段的場合。

在經過這一場戰役之後。 除了那位慶威少年Frodo 和 Sam 外,其他夥伴們的戲都將要 「殺青」了,準備著接腹嵌第 上代的通告了。在此遊戲中, 一般 RPG 遊戲用以恢復體力的 旅店並不存在,取而代之的惡



醫療資源·幸而它們在遊戲中 分配得蠻平均的。

雙塔記的廣面、音樂、音 效均屬中上、而劇情的編排就 和原著小說一樣及話說。我想 當玩家融入中古大地的這一連 心的傳奇中時、就會感受到 RPG 的魅力。我深信劇情正是 RPG 中重要的一環,而應或少 年在這方面確實表現得相當成功。

/ 王彰懋



机 电光光 计 经产品人



置現版匠PC上 玩大型電玩的警想!!

中原一乃群魔百家覬覦之地,有人 爲復仇而來,有人爲名利而爭,更 有人不計生死,只求一戰。儘管他 們的目的不同,但求勝的決心是一

致的。這一戰勢 所難免,它將為 原本平靜的中原 武林掀起一場格 鬥風雲……。









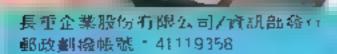


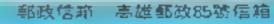
草的PC休閒軟體

精美、細緻的圖片 生動活潑的電腦動畫 美少女們將帶您進入誘人 的夢幻世界











UND A BURNETH STATE

士大特點。

- 電腦玩家的最愛一一外觀好。功能多 音質特優。
- 2. 電腦音樂 電腦遊戲的標準配備。
- 4.2.0. 版的價位:音質経緯 PRO 篇《
- 5。可接任何廠牌 CD-ROM 5 有
 - **ULOUNDNESS 效果**
- 6. A D LIB SOUND BLASTER
 - 2.0 完全相容。
- 图 擁有全球最多軟體支援
- 8. 量大功率輸出 零業數 不失 **録放音效果好**
- 9. 配1 ED ROM 東京完全文 音效一一高級音響的音質
- Me.SMI 喜科技技管整道







THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T

To decree the

微體科技股份有限公司

Microware Fechnologia Corp

機 公司主告北市重陽路209號多科

TEL: (02)65)-0656-785-4255-786-7269

FAX: (02)788-4438

全北營業庫《台北市忠孝東路4段311號4下3項歷

(TEL: (02)772-3238(

FFAX: (02)781-7504

當維辦事職金鳳山市中山西路299巷2赛 9 號

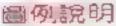
亚巴比约(67)745-621 2日 FAX: (07) 742-4867

i alii.

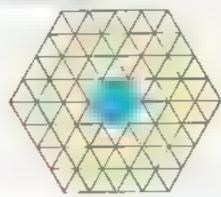
命題者



ED 第安邦瓊斯望著荷口部的"角形面板無急萬 分,只要能打開洞口,他就能逃離背後追趕 他的納粹兵國,他廝發力竭地喊著「芝麻開門」 「芝麻閘門」、不過洞口還是没有任何反應。眼 見著追兵越來越近、誰來伸出接手、解教師革養 邓琼斯斯能院境呢?









10

請在明信片香後寫上

77 E

17 64

寄高雄市郵政 28-34 號信箱

軟體世界雜誌收

規則說明

24

119

更要捌啟河口省·之南高城:「××期四」、 橡室在面板的文子中。

期門面切由 375 個小 角形 夜 9 個強力核 毎組成・活些小 角形可由面板上的 強力 接與 { POWER BUTTOMS } 炸战 · (B仍 有 個小 角形無去被炸毁 5 製賦 3 应 個小 角形, 8, 字, 即日期門。 hi. 一每一强力操机依其形状各部有不

同的厚炸成为 封撑炸箭湖如圆 例所 计, 监勤强力核和可监理

締 組内若有其他強力推動 亦會 併作掉,被咨詢 或被炸散的强力板强的 失去作用。

> 順序或任 強力 接领人人们员 , 均可能導致 洞口無才開 略。

接维强力按组之 SIL 170 1899 381/11/2 41,17 惊 Q. 34 20 松 Mi (4)







命軍乖鬥的英勇戰士們, 是否有赔接受欧丁大神的艱难試煉?

主宰勝利與生命的天神 Odm,交付你 項報鉅困難的任 務,要你走遍所有的生物大陸,以找到破解命運詛咒的唯一 方法,諸神與災難之神 Loke 的使徒們即將展開一場驚 天地、泣鬼神的大戰,這場戰役是否能勝利。就看你的任務 是否能順利達成了。

- · 1991 Event Horiton Suftware Inc.
- . 1891, 1992 Interstel corp. Ad right reserved.

Manufactured and Distributed in Tajwan and Hong Kong under license by Asia Recording

遊戲特色:

- ●一艘充滿北歐神話色彩的冒險之旅。
- ●業人的256色VGA圖形效果
- 擁有多重結局的精彩故事。
- 非採單線發展的故事情節。
- 具有震憾性的背景音效。
- 親切的圖形指令操作方便。
- 通用 * IBM PC/AT

記憶體 640K

操作 智盤/据標/滑點

■示 EGA/VGA

音效 PC剛叭/配奇音效卡/警衛卡/M

片數 2片1 2M

顛閉 角色粉囊





拿破崙雄風再現登幕

本級戲提供,場具角決定性的解大戰役(海鐵原之役、馬 倫部之役、凱灣布拉之役)供 你進行歌樂歷史的偉大使命。 此外,遊戲尚提供一個聯軍 場用的戰場編修工具程式。 「國際你的行編輯新的戰場 新的中隊」以及新的遊戲與 則。

海加上數位化的圖形、各式 特殊智效 · 切析程 · 絕對滿定任何 位戰爭遊戲 逐。 titte Impressions All Rights Reserved.

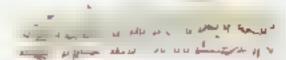
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under Bernse by Asia Recording Co., Ltd.

毛序类SFFFInpressions。但,可是唯一一年代包含各种特色设计,享有各作唯一的等于特色可



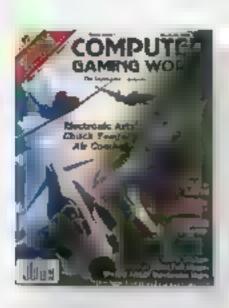
· "例如1本質扩不引起表現在職和診、正是有於新視為主衛手錢和時、 - 行人對子、顯得此不一最高。本 ""

1992 Empire Suftware All Dights Deserved danufactured and Two-related in Taiwan and Hong Kong under Berner by Aus Recording Co. Ltd. 「香中等的 内。」 「 「野煙」、東京協議を含むない。」 アンカでで 美しい中華



獨家代理

COMPUTER GAMIG WORLD





















The state of the s

九〇年代 蘇聯華屋政體領域・書・天主政治大道。

1.0年代 韓國背景記載 中華民國設州宣布監視・歌道資堂返り。

九〇年代 CD-ROM 及多潔體組合國子,符条明體就革並

九〇年代 著作權法重計修一,國內上改業學走台正念。

重新期登 您黑

最新 最洋黄和最具内涵的

报号

100贯的良师益友



修改基礎班講義 神兵形器PC-Tools



以40期的快彩花套敞神功 &物品作政法來說好了,您必须 先找到DATA2.GRP 這個檔案才 能加以修改。如果您目前的檔 案列表中找不到DATA2.GRP 這個情報,您就得按F10 切換 磁碟機與目錄,先幾入使影化 所在之磁碟機目錄,再以方向 鍵選擇路徑,當DATA2 GRP出 現在檔案列表欄時,就要進入 修改的電質截了。利用方向鍵 移動光棒至DATA2 GRP上,接 Enter 鍵選擇此檔,單色卡讀者 會發現 DATA2 GRP已經反白, 且檔案名稱前出現阿拉伯數字 1、彩色卡斯是樣態色,以上現 象表DATA2 GRP已被選定。

接下來請按图(edit)進入 修改選車,若此時您的董幕只 出現 ASCII 字元,請再按图切 換至 HEX/ASCII 對照顧示,現 在請您參閱表一,左上角有目 前所在之路徑與被修改之檔案 名稱, Relative Sector 則表處於

鲁昭台

DATA2 GRP 的第機磁區(註一),中央左邊為磁區的位址。 每時、括弧內的數字為位址的1 6 進位表示法、發幕中央面積級 大處記錄著該磁區的內容。 一個磁區皆有兩頁。第一頁包 合位址 0 ~ 256。第二頁是位址 266 ~ 511 ,您可用 PgUp 與 PgDn 來切換,然影記的修改被 區在 2102 ,當然不是較整按 PgDn 四千多次,就算按的人手 不變,獨的人眼睛都花了。

現在您只要按F2, 是幕上方就會出現一行字, 請您輸入 要修改的磁區數字,方便吧! 當您大大方方鍵入2102後, PC-Tools 就列出2102這個磁區的的 半貫內容, 中央右方間樣是該 磁區的內容, 但是是以 ABCII 方 式顯示, 請注意! 現在您還有 吸會接Esc 反悔, 否則, 就跟我一 起按F3修改吧!

在 Hex Code 部份的左上角 會有遊標閃爍,使用方向證料 它移到倒數等三行的倒數第二 個 byte 上,也就是位址 238, 依照指示方法修改您所需要的 物品與數量(註二),如果您 修改的是英文字母或數字一類 的資料,按[1]可以在 Hex Code 區與 ASCII value 關作切模,一 切就緒後,接F5就可將您修改的內容寫入供課機。如果没有把握,想要先離開將 DATA2. GRP 這個檔案做個條份,就說您按F6,取消您已做的一切修改,可能翻滿地完成修改後,你到零帶著六萬兩銀子與一大地人參何首為向您打招呼呢!

PC-Tools 裡另一項學足輕 重的功能便是F(find)尋找, 以 41 期的四川省 2 修改篇爲 例,當您選定 4R2 LY 這個檔案 後,按区便進入檔案尋找模 式,一開始游標停留在輸入 ASCII 那一欄,輕輕的按F1便 切换到输入HEX的那一欄子。 依雜誌所設輸入5802 · 按 Enter · PC Tools 便開始搜導。第一個 5 802 在磁區 11 位址 180 (詳見 表二),這時您有兩個選擇, 按图 (edit) 則進入如周上段文 **渐所述之修改功能。所有操作** 健與修改功能相同,不想修改 或作改完學則按图 (go) 胞糖搜 專下一個 5802 · 三個地方都作 改宪後,用不完的魔法點數正 等著你呢!任(EDIT)督(FIND) 二脈打酒之後, 是否覺 得天下所有檔案锛不堪一改 呢?只要您再學個一招半去, 那麼天下無敵的稱號您就當之 無愧啦!

> D脏磷作案功能: 我們剛剛曾提到 PC-Tools 的 磁環功能

②自己找出遊戲的存檔: 现今的遊戲檔案動概上百個, 如何找出正確的做存檔呢?別 忘了以 DIR 看目錄時有檔案最 後被更改的日期,只要找出目 期最新的那個檔案就對了!

註一:每個磁區容量為 512 bytes, 若檔案長度為 8765 bytes, 表示這個檔案佔 8 個磁區,以此類推。

註二:當數量超過255時, 電腦是以兩個 bytes 的方式儲 存,但是請小心,排列方式爲 低位元在前、高位元在後。例 六進制與千進如您想讓傳彩寒帶著六萬兩銀 請自行參閱電子到處而與、60000₁₀=EA60₁ 猪。 。 就得改成 60EA₁₆,有獨十 託三:檔

六進制與千進制之間的換算, 請自行參閱電腦概論之類的書 務。

託三:檔案名稱可用萬用

字元*、譬如您要列出主檔》 四個字母為 PLAY、附檔》 DAT 的所有檔案,只要集 PLAY* DAT 即可。



----File View/Edit Service-

PC Tools Deluxe R4.60

Vol Label-SOFTWORLD

Path=D:\XIA* *

File-DATA2.GRP Enter the new sector number :

Displacement - -Hex codes ASCII value 0032(0020) 00 00 00 00 00 00 00 12 00 00 01 00 00 11 00 0048(0030) 00 01 00 00 12 00 00 01 00 00 13 00 00 01 00 00 0064(0040) 34 00 00 01 00 00 15 00 00 01 00 00 16 00 00 01 0080(0050) 00 00 17 00 00 01 00 00 18 00 00 01 00 00 19 00 0096(0060) 00 01 00 00 1A 00 00 01 00 00 1B 00 00 01 00 00 0112(0070) 1C 00 00 01 00 00 1D 00 00 01 00 00 1E 00 00 01 0128(0080) 00 00 1F 00 00 01 00 00 20 00 00 01 00 00 21 00 0144(0090) 00 01 00 00 22 00 12 80 26 80 FF 81 16 80 26 80 0150(00A0) FF 81 08 80 B3 C5 BC 43 B4 48 00 00 00 80 00 00 =04H 0176(DDBD) C8 00 C8 00 D1 00 04 00 18 00 09 00 04 00 05 D0 0192(0000) 05 00 05 00 01 00 00 00 00 00 00 05 50 00 00 00 Р 0224(00E0) FF FF 67 00 02 03 64 00 00 00 00 00 00 00 60 00 0240(00F0) 60 EA 7B 00 EB 00 79 00 6A 00 6D 00 01 00 00 00

Home-beg of file/disk End-end of file/disk
ESC-Exit PgDn-forward PgUp-back F1-toggle mode F2-chg sector rum F4-edit



PC Tools Deluxe R4.60

File Search Service

Vol Label-SOFTWORLD

Path=D:\4R2 File=4R2 LY

Please enter character str. g for which to scan below. You may enter the scarch string in ASCII or HEX. If you cuter dha an EAAC match is done. Otherwise o case insensitive search is done. You may change entry modes by pressing Fl.

[X

JC-- ASCII

0000000001111111 2222222222233312345678901234567890 234567890 2

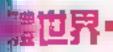
SEARCH ARGJEMENT LENGTH.02

5802

Search arguement found in relative sector 0000011 offet 0180 Press "E" to view/edit the sector or

"G" to cintinue searching

<- -- begin search Fl=toggle entry mode ESC=exit</pre>



壓縮工具之間沉

/TODAY

電腦升級的文章之後,不知道 大家是否决定担快存货呢?避 是决定把那些需求太大的提式 東諸高閣了呢?電腦軟、硬體 的技術革新真是田新月異。實 在很難趕上。筆者的電腦四個 月前 升級成一部 486DX-33, 且有 210 MB的硬磁。原本認為應該 是梅用了,但不到二個月段 磙 就不敬使用了·如今 486XD2-50 的機械充斥市面。而各廠商又 卯足了勁 · 大力鼓吹 Local Bus 聊示介面卡。盐搬如此,但是反 觀市場的分佈呢!事實上: 。 股的使用大衆大多仍使用 286、 386SX 的機型。而機蓄遏的硬碟 大小也只有約 40 ~ 100MB · 所 以,如何運用您目前有的東 西,使其能被充分的使用也是 十分重要的。

我想大家使用電關時級常 出現的問題就是硬標空間不夠 了。筆者就得常帶硬呢?而且 則新的東西與怎麼數學。而且 現在的東西一個比一個。附 。 像 Windows 3.1 就要約 10MB 的空間。而任何一些較新的視 館應用程式也都要 15 ~ 20MB 的。像 IBM 剛出的 OS / 2 2.0 版 的 32 位元作業系統就要約 30MB。 當然較體世界的 Games 中大部 都分的檔案都是和圖形及音樂 有關的! 當硬碟空間不夠的時候,大家的第一個念頭當然是:「該實一個大一點兒的機 是:「該實一個大一點兒的機 碟了!」若是您幾多那選好 辦,但若您和筆者一樣咧油帽 醒的話那怎麼辦呢!這就是 「麼搬工具」上台的時候了!

●壓縮可執行檔的壓縮程式:



◆ 录编社总体的双原程式:

開始的時候寫歷籍程式

的並不是PKZIP的公司,而是一家很小的共享程式公司。接着。PKZIP的作者Phil Kata 寫了個叫做PKARC/PKXARC的理故與寫SEA公司所以該與寫SEA公司所出的ARC程式。由於相容性及輕縮效率較好,很快就被一些軟體商傘去,用以節對SEA公司就被PKWare控告。接受到SEA公司就被PKWare控告。接受到SEA公司就被PKWare控告。接受到SEA公司就被PKWare控告。接受到SEA公司就被PKWare控告。接受到不使用处理的人程式的使用。如果使用是使用。如果使用的人程式的

然而,當Kats 寫他自創的PKZIP後全與各地的BRS 幾乎在一夕之間從 ARC轉換成了 .ZIP。而從此之後獨占了BBS 的壓縮市場。(以上故事取材於 PC Magazine Vol 10 Number 17 292 294頁)而PKZIP在1990年3月15日所出的11版則是最適行的版本。

大家一定覺得很奇怪。怎 **度過了這麼久。也不更新版本** 呢?其實。在這期間PKZIP也 有過從次更新·像是第193a股 2.00 及 2.01 版 · 1 93a 版只是 一 個側試版本、平時並不多見 2.00 版宣稱可把檔案壓得更扁 ·筆者就曾比較過,發現2.00 数 礦實可以把檔案壓得更扁。不 巧的是在 PKZIP 2.00 版剛出版之 隱,在 BBS 界叉引來了軒然大 波,因爲有語言說 PKZIP 2.00 不 是 PK Ware 公司出的,而是有人 **冒名圖利的。所以。使用者也** 都是丧足不前,而 BBS 的 SYSOP 們也就不敢實際更換到 PKZIP 2.00 版了·筆者我就很好 奇地寫信去 PKWARE 公司問: 這到底是怎麼 回鄉呢?結果 得到的答復是 PKZIP 200 版確實

出了,但是由於在一些較新可 種的 386 及 486 上有一些未知 相容的問題存在,所以,目 仍然只公開對外發行 PK/P 版!值得 提的是雖然大多 縮程式都懸得差不多屬, PKZIP/PKUNZIP 在壓縮及解 額的時間最短;我想這也是 級人觀意用它的主因之

②LHA: LHA是·個日· 數學家的傑作!它可以把檔 懸得比 PKZIP 選要碼·而壓 所需的時間更短。可惜解應 時不夠快。LHA 最常為人律 業道的事有二:

第一是 LHA 是 Freewate
不是 Shareware,所以,使用
可以任意使用也不必付費。
像 Shareware 在使用過一段紙
期後,"原則上"化烈品和
付費!免費又好用的東西高

以上兩類壓縮程式多。
Sharewares,所以大家應十分
易從BBS上拿到,而且使用一
不會有著作價的涵接。像PK、
所強出來的槽(ZIP 檔),

前已是BBS上儲存檔案最標。
的型式了,除了可節省硬碟

間之外,更可以大大地減少

modem 傳檔案的時間及電

遭回來

费。以下將爲大家介紹的程式 就必須付簽買了。不過硬碟不 足是每個人的問題,這也就是 爲什麼這些程式能大行其道的 原因了!

① Stacker & O / & O1:
Stacker 是目前美國使用的最善 題的硬碟壓縮程式。像這一類 壓縮程式,又稱為 on-the-fly
compression程式。與其稱它們 是程式,還不如說它們是不過 是解動程式。因為它們都是利 用一個driver(驅動程式)來達 和其目的地。事實上,您只要 在安裝時見它一面,然後就可 以忘了它的存在了。

安獎時,一切它都為您想 好了,您只要依賴它間的問題

少是根據您存放的情報的性質 而定,例如一般文件檔或資料 構可歷至原育大小的1/5~1 /8,而圖形檔及執行爐則較 少。像有些 SIERRA 公司的 Resource.oox 圖形檔早就是歷稿 的形態,當然也就不可能更扁 了。

上面所述都是在您還只要 硬群的一部份後發生的。這種 方法咬安全,不太可能因操作 上的錯誤而使您喪失寶黃的黃 料。下面将告訴您如果您是選 **雕整台硬碟的结果。若您觉得** 您需要更多的空間,因爲您是 用腰上型或蛋配型的震腦。原 有的硬 碟 就 不 大 了 , (事 省 上 · 在美剛質 Laptop or Notebook 時廠商多會附上此類學鞘 程式)您就選擇要歷整台硬碟 吧!這時候 Stacker 就將一些開 機ど要的簡系維持不變,並領 下約 IMB 的空間(當然這個大 小您也可以更勤的) * 轉它的 部份就進行如上面說過的壓縮 丁。照這樣說來,新"生"的 磁碟也應叫做D:吧?對了: 這個新生兒叫 D:但Stacker 會 用swap把C和D調換。所以名 宇又被改成C丁,而真正的 Physical Hard Disk 反而變成 D 了【當然,以上這些事 Stacker 都爲您安排得很好了,而且它 會 將 您 的 AUTOEXEC BAT 及 CONFIG.SYS 做必要的修改,而 日後每當您新裝 (install) 新的 程式,且須修改 AUTOEXEC. BAT 及 CONFIG.SYS 時 · Stacker 才能跳出來問您是否可以 **改!所以,任罪程式對C所做** 的修改。實際上是對 Stacker 所 生出來的 D 作用。 重新開機時 Stacker 字檢查在C及D中這二 個開機所需的檔是否一致。

刚才提到着操作不慎時有 可能將您好不容易生出來的磁 辟機給戰了;這又是怎麼一回 事呢!原來是當您安裝完 Stacker 之後: Stacker 就在真正的硬 碟上裝了一個 STACYOL XXX 的 檢,而所有讀、寫的行爲就透過 Stacker 的鶏動程式來完成,所 以,當您執行其它程式時,那 些程式並不知道其中的 Trick • 仍然認定了 Stacker 所創造的C 1 就是真正的C:!對於一般不 會去修改關機時所需的 AUT-DEXECUBAT 及 CONFIG SYS 的 怪式也就相安無事了。一旦碰 上了那些要修改上逃增案的程 **式就得小心了。尤其是有一些** 程式在執行時優先權比 Stacker 的驅動程式高的話就雜死定 了,因鸠當那個權式整執行時 無法透過 Stacker 來讀取所需的 **储案。所以。後果就可想而知** T !

事實上,當您發生遺憾情 **说時,也不必太擦心;因爲通** 常也只不過是那個程式不能執 行而已;但最忌諱的是在不明 博況的時候自作聰明而去修改 AUTOEXEC HAT 及 CONFIG.5YS 中的東西。這時候,您裝在 Stacker drive 上的東西很可能都 泡溻了!所以在裝 Stacker 之前 最好將您的硬碟整個或部份重 要的檔案進行備份以防萬一! 遊者使用 Stacker 約有一年半左 右的時間,從未曾有損失任何 果两的事情發生,但千萬不變 因此而大意,否則一失足成千 古极。可别怪我没有告訴您。

再來談談您的系統在裝 Stacker 之前及之後有些什麼差 別。

R. 袖客性:

Stacker 的 發行公司宣稱

Stacker 和所有已知的軟體都根 容 * 經過筆者及其它朋友使用 的經驗認爲 Stacker 確實相容於 其它的東西。但仍不是十全十美 的。 像是 Narton Desktop for Windows 就會有時找不到東西。 而一些 cache 軟體在安裝 Stacker 也必須暫時不用 ▶ 另外就是像 QFMM . 386MAX . NETROOM 等記憶體管理程式在安裝的時 候尤其要特别小心,因為它們 在開機時的優先權也十分高! 還有就是若您仍在使用 DOS 3.3 的話 Stacker 受到 DOS 的限制。 生出來最大的磁碟只能有32MB; 所以, 握快升級到 DOS 5.0 版 吧!如此選能把Stacker Loudhi 매진 !

8. 安加致非:

15 。 時 加 執 字

在DOS下執行大多數的程 式題複幾乎是一樣的,因為大 部份的程式花在硬碟存取的時 間本來就不是太長,所以一般 **是憋悦不到它的差别的。但笨** 者發現 PC-TOOLS 在讀目幾的時 候可以明顯地感覺到較慢,不 過仍在可忍受的範圍。最無法 忍受的是把 Windows 裝在 Stack er 的 drive 上的時候,載入 Windows 的時候差不多慢 3 倍, 使找 486DX 的電腦跑起來和 386 SX 差不多。所以奉勧諸君 Stacker 裏不要裝 Windows。而且事實 L Windows 37 Enhanced Mode Fif 瘤的 Swapfile 也只能裝在真正的

硬碟上。所以,最佳分配是視 留主系就裝在與正的硬碟,而 其它各種視的應用程式裝在Stacker的drive上。如此一來在時間 上和空間上都是嚴佳的分配!

2 Super Stor : Super Stor 在壓縮程式的世界裏,也是 不可包视的一員。它被人所知 的主因是在 DR DOS 6.0 版中有 附 Super Stor 13版。但因使用 DR DOS的人並不多,再加上 Microsoft 在出 Windows 3.1 的時 候又刻意殉難 DR DOS,使得大 家望之御步,連帶也影響了 Super Stor的市場。而且值得一 從的是在Super Stor 1.3 版的時 候點縮硬碟存取的運度就和 Stacker 並駕齊驅了。如今,它 的 2.0 版也出了,功能更强大。 而且有多項搜索 Stacker 會學 又實用的優點·看樣子耐果 Stacker 再不快追的話。 Super Stor 將很快取而代之了。

現在我們就來看看 有什麼 斯人的優點 * 所有的優點都是 出於有了UDE (Universal Date Exchange) 的鞣故。這個 UDE 從字面上來看執知道它的一種 通用資料交換的技術。意思是 說在我機器上壓鍋的資料到您 的機器上一樣可以續,即使您 的機器沒有裝 Super Stor · 亦言 上遺是掌一個大約 20K的 TSR (就是一個唯讀(READ-ONLY) 版的 Super Stor 勵動程式)來達 到目的。所以一片144 MB 的磁 硬片就成于約可裝 2.8MB 的磁碟 片了。這實在是提供給使用者 搬大的便利。

但天下可没有白吃的午餐,這個 UDE 也是要付出代價的。當應拿養這個經過 Super Stor 壓縮的磁片到另一台機器。 翻。發現怎麼只有一個叫 2XON COM的檔呢?這就好像愛臘 夢遊仙境中的那 杯水說酱: 「謫喝我!」現在則是「讀 RU N 找!」執行完之後·Sur Stor 的驅動程式也就成了「 了,再用 DOS 的 MEM 指示榜 * --- 下您的 MEMORY ,果然少了 一些!然後您就讀一讀遺跡 上的東西,又跑了一些上面 程式, 發現實在不錯瞭! — 裝了超過 2MB 的 Floppy Disk * 存一些期两上去如何? 没想 DOS 変說這片磁片贴了防寫。 是一点只能讚的磁片!! 原。 如果您想寫東西到這種磁片 話,必審在您的機器上也裝上 3 版以後的 Super Stor + 否則 就像單行道一般,只能單向 行手!雖然有以上佔記憶制 防窩兩個缺點。但是提供的! 便也是值得鼓掌的了!

以上為您介紹的Stacker
Super Stor不但能解各植植,
且形之之後仍可不知不學地
行,實在很不能了吧!可信
是这些程式没有像PKZIP一。
地通行,而且各用不同的權
形式,而且各用不同的權
形式,所以交換性差,若您
心相容性的問題的話,最好
心相容性的問題的話,最好
用 Stacker。因為用 Stacker的
實在很多,無形中等於 S
Electronics 公司請了許多測
長,所以大部份問題也就較
易解決。

另外值得一提的是某些。 式常領謝取硬碟時且又裝 Stacker drive 上的話,常會 您的整個系統拖得很慢。像 些比較大而且又須常去綺麗 糖及音樂機的遊戲就嚴好不 裝在Stacker drive上,而且反 這些檔單就是壓扁的檔了, 討不到好戲。像創世紀7好 裝在Stacker drive 就會有問題。 反正原則就如我一開頭時級的:看看那些是您每天必用的程式?這些東西最好不要歷!而對於那些好幾天、幾星期用一次的就放在Stacker drive 裏。對於那些一、兩個月才想起來

該用 下的東西,還是"殺" 了它吧!依此為原動的話,每 夭玩的 Games 當然是不壓的, 前且若是您的 RAM 夠大的話。 應儘可能把常用的簡放到 RAM DISK 上。如此一來,您的系統 便可達到充分的利用了!

常聽人說「女人總覺得衣服少了一件」,您是否也常覺 得您的硬碟也總是少了那麼一 點呢!希望這篇文章能解解您 的應眉之急!

用法:PKZIP〔選項〕壓筍後信名被壓縮的檔名選項:

- x= 不要壓縮的檔案
- : 顯示授權執昭訊息
- 一 加入修改過的檔案
 - a= 更新檔案
 - 2 加入壓網幣計解
- O -f= freshen 檔案

- q enable ANSI許解
- 「 包含子目録
- k # 維持原壓樹槽日期
- 4 新加州客
- d= 殺檔案
 - ●-m(u,f)= 移動機能

- b 在另外的磁碟機產生暫時歷縮檔
- -o= 指定被壓縮增嚴新日期爲壓縮儲日期
- ●-4<密碼>=安置密碼於槽案
 - ●-\$(磁碟機)= 存入磁碟機之標簽名
 - ●-C- 只加莊解到檔案
 - ●-c= 加入/修改膨縮核註解
- -tfmmdayy 异膦脑在指定目期及其後之檔案(default=today)
- o-e(x,l,s) = 用 maXimal compression/[mplode/Shrink的方法影腦
 - p F > 「存路徑名」 p 含于目錄 | P = 含于目錄及指定子目錄
- 、 J H.S.R ·) , 遊敝 J 不遊敝 | 隐藏 系統 唯讚 脳性的檔案
 - ·v[b,cde,o,pa,c,t. 檢視整縮續(B面短表 剛って紅解 用?方式排序
 - D 日期 / 远 延伸檔名 N 檔名 T UB縮百分比 / S 大小 R 動相反 T 評細表]

1000

- INZIP F MONTH MON.II · 把所有以MONTH高主增名的檔案壓縮成 MONTH ZIP
- 3.PK/IP -r -p -wH -\$a DOG A : * * 押所有在A 下所有子目錄的檔案及隨藏檔應縮成 DOG ZIP → 間時保留 A 磁碟機的 Label

2

用法:PKUNZIP-[選項 | 被壓縮的檔案式項:

- c[m]= 解脈縮到滑幕上
- t= ,則試壓縮儲是否完整
- a 維特壓縮檔內的自錄結構
- ●-1= 期示授權執照訊與
- n= 只解要籍新的檔案
 - o= 將已存在檔案覆蓋擦
- s= <密碼>=解開於檔案中之密碼
- 1- 解開檔案中較新及已存之檔
- \$=解開檔案中磁碟視之 Label

- 🥊 q=enable ANSI 註解
 - p(a,b,c)(1,2,3)= 解壓縮到印表機以 [Ascii/Binary/Com port][port #)
 - --< j J > < H,S,R > = j = 進敏 | J = 不遮敝 | 隠藏 系統 唯讀 脳性的檔案
- -v[b,c,d,e,n,p,s,r,t)= 檢視懸縮檔、B 簡短表 顯示C 註解 用 * 方式排序
 - D 目期 E 延伸檔名 N 檔名/P 壓縮百分比 S 大小 R 順序相反 T 詳細表。

節例:

- PKUNZIP -E MONTH 把MONTH ZIP 檔案解縣箍
- 2 PK JNZIP -t d COLOR ZIP 側紙鰹縮檔 COLOR ZIP 是否完整
- 3 PKUNZIP d JH -\$DOG 把DOS.ZIP檔案解<code-block>路,並保留子自錄,隐藏檔屬性及Labe</code>



OUSE

中文版的DEXXA MOUSE

讓您更了解MOUSE

人性化的設計

幫您向高分挑戰



2 2

CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR O

1



亞洲套裝軟體系列



■個人・家庭・公司資料管理系統■

原價 999元 499万0

高用對於:學生、業務、助理、秘書、會計、來班、一般公司行號皆可適用。

功能特色



- 1. 名片管理: 新聞名片 做作用 等额 新新牌链、5:10学名户資本管理
- 2. 親友管理:管理即为資本及保存率友個人檔案
- 5. 會議管理: 穩定會議時間 開解中點提拿 随时可靠作用會重報局會議 記錄等報表
- 6. 行程管理:可随時点終每月 每度 每日工作行程 隨時混醒"重要事
- 7. 萬 年 曆:提供你每年度的年售資料查詢 並具上下戶 血疫物等功能
- 8. 星座命盤: 本系統提供12個皇空查詢資·以18,F1·包含生向。優、缺
- 點、幸運日、愛情觀、適合職業等皆有詳細的解說。 9 發票對模:可隨時登入發票號碼 名 一會自會幫作對源
- 11.休閒娛樂:增設你羅斯方裡遊戲好禮,得供作開眼之餘的娛樂工具。
- 12. 系統工具: 可訂定使用者名稱 克瑪設定 印表機廠機設定 函數

値設定。

全部僅售499元





質問利核股份有限公司

製作研發 亞資料技股份有限公司

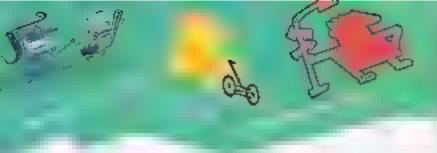
她 址 高雄市三民區民赶路53號

服務專檢 07/3845688 轉 226 229 進序基礎軟體課名



智冠科技有限公司

代理發行 智冠科技有限公司 地 址,高維市上民匯民壯路53號



世界雜誌在製作上的

康要参考依據,這些會說

語的數字。 直不斷地提

供編輯部成長的費分。尤

其是我有話要說的小寫

幅, 股款我們動容。拜倫

\\ : 「人,你在別人的很

水與歡笑中浮沈。」而編

朝部的同仁也—直在讀者

的回函中沈孝 * 我想個中

的磁垛,外人可能不甚體

育吧! 意見調查表的數據

除了在軟體世界雜誌第14期

軟體世界雜誌一起成長的廣大

設者,編輯部决定於下期購火

意見調查表之内容,進行與各

位讀者息息相關的「年終普查

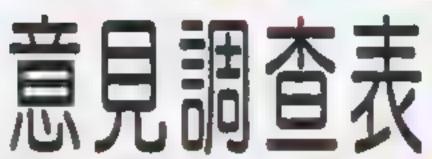
行動」,以提供更構確詳實之

參考資料。周時希時讀者躊躇

直是軟體







統計結果揭曉

資料來源:軟體世界雜誌 鄭 41 期 该春意見調查表

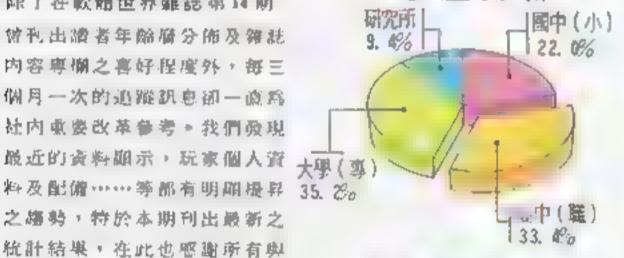
還見調查表 鼓出張數: 2 6 0 4 5张

實際回收張數: 3 2 0 3張

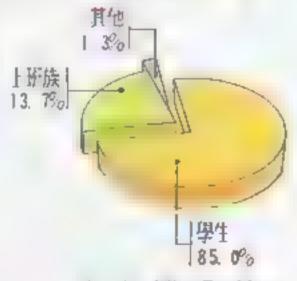
回收率:12.3%

有效樣本級數:2303級

♥學歷分佈:



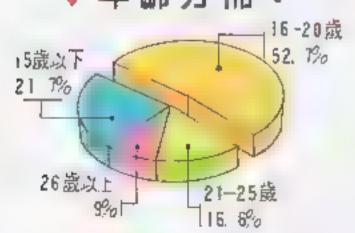
職業分佈:



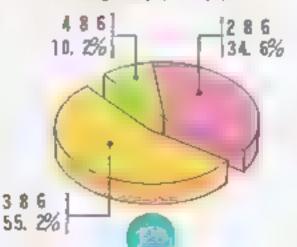
個人資料

参前 *

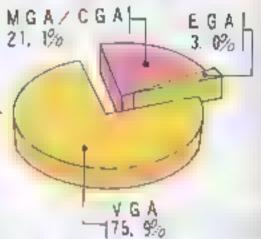
♥年齡分佈:



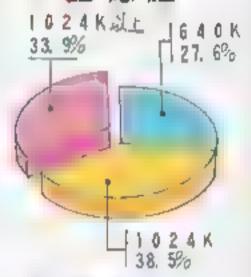
♥主機分佈:



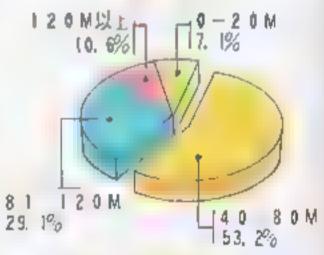
♥ 顯示器

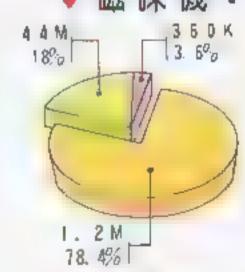


記憶體



硬碟:





♥數據機:

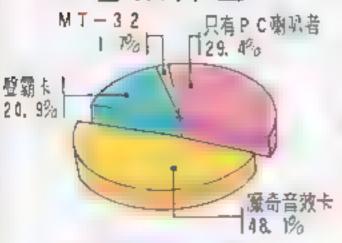
有Modem 17. 2% 82.8% 無Modem





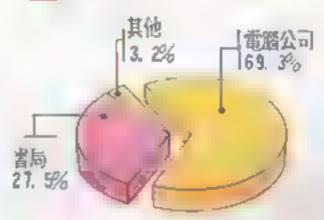


音效介



統計結果揭曉

您在何處購得軟體世 界雜誌?



除軟體世界雜誌外, 您還閱讀哪些電腦刊 物?



您希望在遊戲出版多 就能看到攻略

出版之前 2. 6% 同步推出 39.4% 出版後推出 58% 出版後,平均29.89天看到攻略

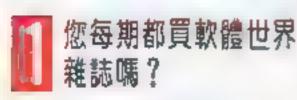
您是否希望在看到遊 戲評析同時,此遊戲 也已經上市發行了?

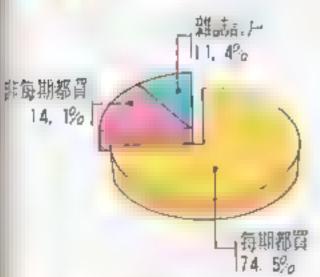
88.6% 11.4% 否

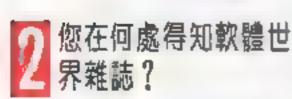
操作介面

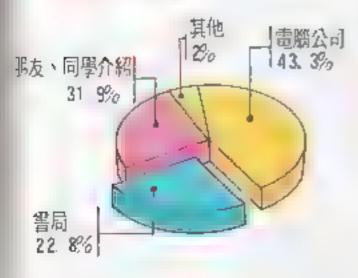


編輯意見調查









在您看到遊戲評析時 ,結果此遊戲還未發 行是否會造成您的困 擾?

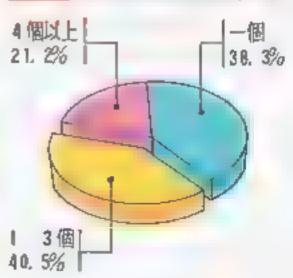
62.2% 37. 2%

若須付出較長時間的 等待,您是否仍希望 預先知道新遊戲的消

您認爲哪一類遊戲最 需要出攻略?(可複 選)



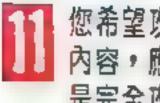
您希望一本攻略本中 包含幾個遊戲攻略?











刺者並重

64 %

您希望攻略單行本之 內容,應以提示篇或 是完全攻略,何者爲 重?

提示篇

9. 4%

統計結果揭曉

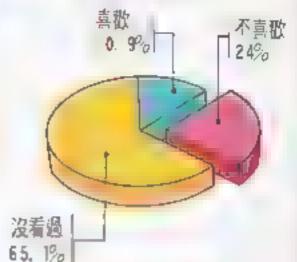


完全攻略

26. 5%

希望 不希望

79.5% 20. 5% 您喜歡猴島小英雄2 攻略本提示篇所加之 色片保護嗎?



十大鷹 G A M E 排行

只此一次的十大燗 GAME 排行終於統計完 成,截至廢稿爲止,有關於公布十大期 GAEM 之 學是否得當。批評與鼓勵的正反意見仍未曾問 断,編輯部仍乘掛旣定的立場與原則:其更及其 任何经行公司及於推到作者之智見结晶。但求信 可能地也曾及映话语的意思。那實上,GAME的 好填填的是見仁見智。全憑玩家自行認定。不 過,有一點是可以確信的,這些榜上的遊戲在市 場上的銷售狀況都是極為強勢的作品。也唯有擁

有衞大的消費者。才有透些學數槽應排行榜中。 八百 再表更容觀的數據 电辐射那除刊出十六期 GAME 需選排行外,亦同時提供刊查於軟體世界 雜誌班 40 侧的 TOP30 好 GAME 緊擺排行物相關資 料,以方便讀者參考,各位讀者可以明確報學派 些「燗 GAME」有些都是擠進 TOP30 好 GAME 排行的作品,我何亦同時對榜上各 GAME 做爛 GAME / 好 GAME 之認定比例 · 請各位讀者明 察 -

+ 左隅にAM →非 級

第40 期票 器 TOP30 制 集

名尔	测數等無	新 分	齊數	50 曜 昭 全	of blant 4	5 - 10 (Ay							
1	如來金剛拳傳奇	動作冒險	728	6926	7	46/54							
2	聖域傳說	角色扮演	626	2281	6	36.5763.5							
3	格門風雲	動作	550	2046	_	1							
4	楚 漠 之 爭	東京共告	448	1473	17	44.9/55.1							
5	銀河帝國傳	策略	396	1363									
6	神州八劍	角色扮演	398	1253	21	46.4/53.6							
7	破壞神傳說	角色扮演	312	1107	18	42.1/57.9							
8	模擬台北	模擬	320	1030	_								
9	築城大師	策略	294	981	_								
10	大戰略	戦略	280	970	22	45.7/54 3							

比例(%):為各遊戲在讀者心目中之爛GAME/好GAME比例、例如: 認為發遊戲是爛 GAME,而有 5 4 %之讀者認爲該遊戲爲好 GAME · 此數值僅供參考 ·

小寶特的作家。這時形形

徵求下列文章; 傑克大師高爾夫心得 / 風雲霸主心得



要您認為您的文筆住,歡迎與我們連絡,就 算此類型文章已有人投稿也没關係,只要您 有把握能攝過他,歡迎投稿。我們也會儘量協助 您,助您成為特約作家,只要您有心寫稿,馬上 拿起灌話,與我們連絡。做學的稿實等您來拿!

由於目前郵購國外遊戲日益方便,數迎擁有 國內未出版遊戲,「財力維厚」的玩家, 뛠羅來 稿,本雜誌開放未出版遊戲的投稿,投稿專欄如 下(不是軟體世界代理的遊戲,只開啟遊戲機人 專欄)。

- 、下列。專副對談 一 做是各位發燒友提供和等
- ○遊戲攻略,軟程世界、電腦体所世界遊數之 簡易攻略或攻略心得。
- GAME 林秘笈: 軟粒世界、電腦体所世界遊戲 之初期間險、提示稿、心傳稿及新手上機 篇。
- ○遊戲機人:各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。
- ○百數天龍 作合軟粒世界、電烙体別世界之 遊戲。
 - (1) 遊戲程式修改篇(含無粒版)。
 - (2) 遊戲資料檔剖析。
 - (3) 攻略小裕枝。
- ◎電腦遊戲精品回顧:軟體世界遊戲之回酬。
- ◎天外一章:以軟體世界遊戲為主顧,但與遊戲攻略無相關性之文章。
- ②紙上談兵: 軟殖世界、電腦体別世界各類軍 事遊戲(戰略、模擬)中情彩戰役的回顧或 檢討,必須附關解說該戰役的始末,包括雙 方軍力佈圖和攻防路線。
- 動補習街:爲各類遊戲初級玩家補習。
- ◎電玩短路:關於各類 PC GAME 的趣味漫畫。 黑白即可,不用上色。
- ◎不吐不快:關於 PC GAME 的趣間、苦水或想 發洩的事,文章內容請參閱第 38、 39 期不吐 不快專欄,字數 500 字以內。
- ●硬體世界:關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧。如記憶體、發幕、硬

處……等等。

、投稿預知

- ○各類專欄撰稿前請先詢問·以免浪費您寶費 的時間。若您有任何的 IDEA · 數理來電討 論。
- ○務必脏明确實確名與住址,以免作品刊登後 收不到稿費!並在信封上著明承要投稿的專 欄。
- 為亞縣作業方便·請於初次投稿時附上身份 證影印本。
- ○需求稿者請問時附上足額郵票,否則恕不退 橋。
- D文章請用 600 字稿紙橋寫,字體務必工製; 以繼額報表列印亦可,但諮問行列印;如是 鐵腦打字,亦可將檔案寄來,稿費另計;若 链 片要以何,請附足額回鄉,否則怨不返 回。
- ②所附圖表必須清晰、完整,以鉛筆標記。手 精者請用細墨色簽字筆;印表機輸出者,墨 色要義。地圖請查在方格紙上。
- D請勿拍攝照片。但數理將遊戲進度或遊戲機 向圖形檔(格式為 LBM 、 BBM 、 .PCX 、 GIF 、 .CAP) 磁片随间攻略寄來,稿費另 計。

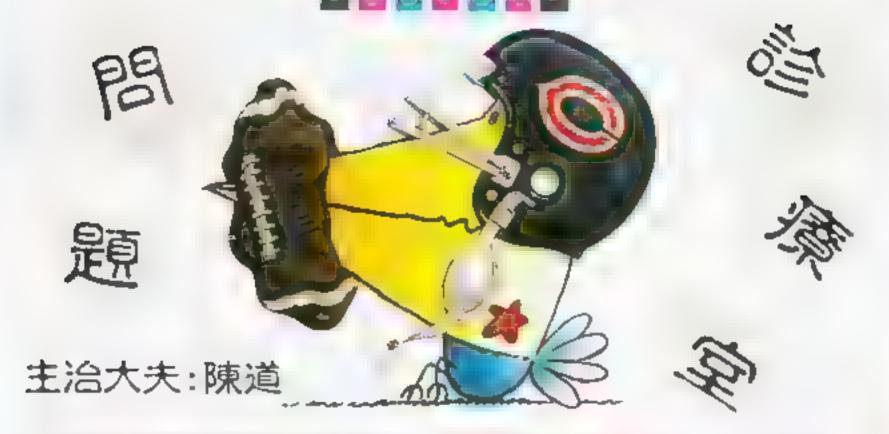
、疫毒搞;

請用針筆或果色細簽字筆在白紙上繪圖, 並加框,線條方求簡明、消斷,並附上文字 解親 (以鉛筆書寫),請勿著色。

- ○軍幅渗巖稿規格:
 - (1) 模式一寬9公分;高7公分。
 - (2) 直式一克7公分。高9公分。
- ②本刊對採用的稿件有關改權。
- 。作品趨發表後, 版權歸本刊所有。
- 。爲免郵寄失誤,請自行影印留底。
- 章稿費:每千字450元起,程式,圖表另計: 黑白漫畫每幅300元起:不吐不快维則200 元,作品如經刊量,贈送當期雜誌一份。

账務意話: (07)3841505。

5來稿請寄到:高雄市郵政 28 之 34 魏信箱。



高雄市 鄂俊傑 🕶

在鐵腦展上,軟體世界的障位上插放着新GAME介紹,其中有 股是關於ORIGIN公司推出的Strike Commander。它可能將是 概律衡雄歷 3.6 之後,最今我參集以求的模擬遊戲,請問何時才能在台納售?(我等帶不耐切了!)據說該 Game 硬體端求相當嚴格,請問嚴格到什麼程度?

為了使遊戲玩得更刺激,所以想將 386SX-25 主機機成 DX-33, 那得先為原有的主機板技到概 主,是否能告訴我一些門路作參考?

A Strike Commander 也是我夢寐以求的Game, 投已等得心灰意合,稱麼不為所動,你最 好學我,否則你會老得很快。如果你開我 遊戲什麼時候會出,我可以給你一個非常肯定的 答覆:Don't Ask! 至於硬體配備,反正 386、 VGA、2M RAM、40M HD 一定跑不掉(搞不好 不夠),不過還有另一項更嚴格的配備,那就是 Lots of money !!夠嚴格吧!

至於您的老主機板,我看是沒希望了,因為 很少有電腦公司會回收舊主機板,所以您還是老 老寶寶換,塊新主機板吧!

高雄市 李亞儒

在現在日新月異的社會·GAME 亦是越出越多·但往往在新 GAME 出完後一·所個月之後·才看到遊戲器人(評析)·在這

段期間內,新片介紹有時過於誇大。在衡動之下。就立刻去铺實。 結果才發現是個「大爛片」、花費了不少錢。所以希望遊戲鐵人可以和GAME一起刊出作稱參考。

网於這一點我也很燉惱,遊戲皺人和GAME 居住出是不太可能的,不過倒足可以提前刊出。軟體世界和電應体別世界出的遊戲可能, 數數因為問題, 但是其他公司出的遊戲可能, 就有點問題了, 所以只好在遊戲出片後一、兩條用才刊出遊戲雖人。我想這樣好了,當期的遊戲難人就評析當月出的GAME,當作購買遊戲的拿着。我不喜歡太早刊出遊戲雖人,這樣會讓讀者看了之後心發很久,很不好受。至於其他公司的遊戲我就沒佩了,他們無法提供遊戲,所以只好等遊戲出片後再上遊戲雖人了。

台北縣 林達峰 ●~~

軟體世界除了對青少年們大做宣傳外·最 好也對家長下點功夫,讓他們改變觀念· 不要再視 GAME 為毒蛇猛獸。

□ 環於這個問題,我們已經開始在進行了, 詳博請看編輯室報告。



新竹縣一溫孟斌 🛶

軟體世界雜誌第41期·如何加大個人職腦 傳統記憶體使用空間,P 109 中作者提到他 的電腦有 128K之 Shadow RAM,本人也 有,是不是随此造成 1024K的 RAM 變成 896K。 20 48K的 RAM 變成 1920K ?這樣可不可以附創世紀 7 ?

TAM的記憶體中,有 128K 固定給 Shadow RAM使用,用來加快流發期。的應度,就 條你不用,也無法拿向來加進主記憶體中,所以不用白不用,避是設勝 Enable 吧! 1920 K 學跑創世紀 7 是綠綠有餘了,不用擔心。

彰化縣一熊永誠●

砂體世界所介紹的內容十分充實,非常有 實用性,也讓我增加了一些小常識,投很 滿意,希望你們能再接再屬,謝謝!

另外希望能在雜誌中說明 386-DX33 硬體設定 (CMOS SETUP)中·幾個比較重要的設定,其 功用為何?又有何影響?為何有的設定後,一接 TURBO後就會當機?

關於硬體設定,說起來也蠻複雜的,且會 因爲機種的不同而不同,但是觀念是一樣 的。本社目前已向此方面的高手邀稿,為 各位讀者介紹有關此方面的知識,免得空有為級 的設備,卻不知如何使用,多麼可惜!

台北市 柱敏誠 ● 26

出攻略本對我們經濟能力有限的學生而言 又多了不少的負擔,而且使人有變相感假 (對樂誌而書),取想大撈一筆的想去。 其實,以前把攻略分期放在雜誌中,看雜誌像看 小說,不也挺好的嗎?

本社在製作攻略單行本前、實際上是經過 提時間的審慎評估後,才正式推出的"由 於遊戲的架構日構雕大、原本刊意於雜誌 此的攻略。由於受限於籍帽,必須採分別連載的 方式刊出,然而創情式的攻略更可以看小說的 方式刊出,然而創情式的攻略更可以看小說的 的政略是一期攻略之精體,節多讀者卻經常 反應亦吸為其一期攻略之精體。 多攻略又常讀語者在順利的攻略過程中、經濟 多政略以解析內容就不知所以然地完成任務。因 此致明,透過讀者意見調查及市場調查,我們致 現大多數的讀者都盼望攻略單行本早日期也。





登昌恆興業設份有限公司

地址:台北市承德路四段 356 號 3F

TEL: (02)8837222 FAX: (02)8837145

電腦玩家最佳選擇

UP031 中文視窗加速卡

中文視窗標準配備



好武藝 一比一般VGA卡快10~15倍之繪圖運算功力

保障 多 一兩年維修保障,多一份中文使用手冊的關懷

軟體 👚 一支援多種暢銷軟體:

中文 . MICROSOFT WINDOWS 3 0 (中文版)、資業會 WINDOWS 3 1 (中文版)、 **鈴天、震漫、車腰、飛鈴**

英文 MICROSOFT WINDOWS 30/31 · AJTOCAD · AJTOSHADE · COREL DRAW S.O . COREL PHOTO PAINT . ALOUS FREE HAND S.O.

給您良心的建議:

1. 假如您已擁有個人電腦和視函軟體,卻不滿意目前 VGA 卡 的精圖顯示速度・建議您儘早換裝 UPMOST U.2031 來提昇 您系統的表現,享受視館環境下流暢操作的快感。

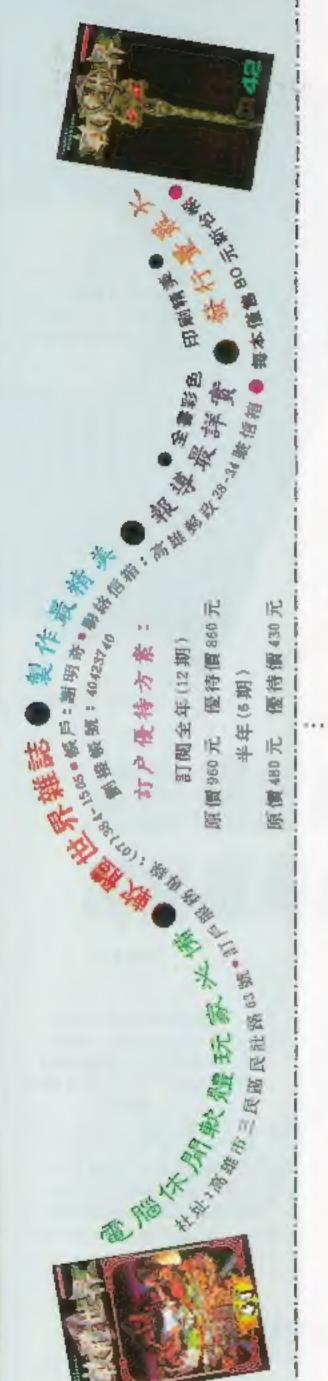
2. 假如恕正夢購買個人報腦,請向供應商指定直接安裝LP03. 中文视窗加速卡以取代-般VGA卡·以免日後再改裝視窗 加速卡的麻填及骶外的支出;因爲中文视窗加速卡已成爲

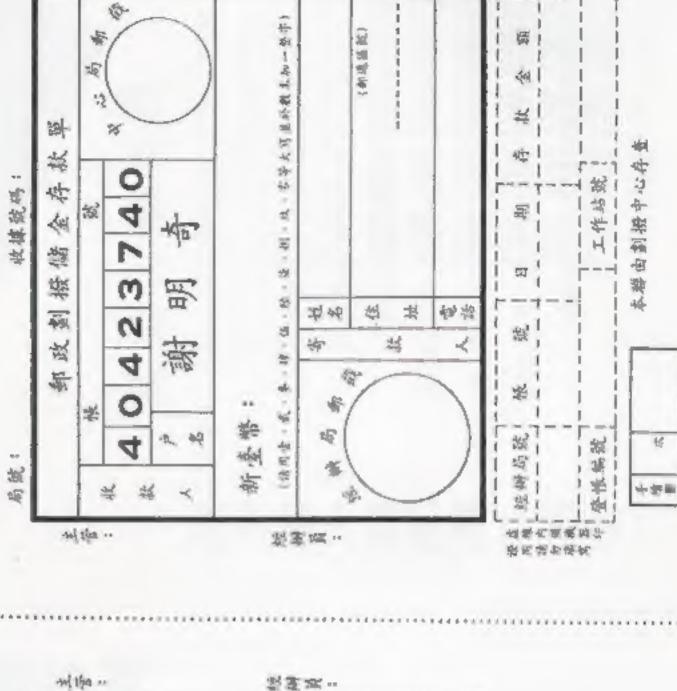
PC的標準配備。

證注意:

有了 UPMOST UP031 中文親窗加速卡。







所は書-一-张號、戶名及等款人姓名住政首部即回解明、以先俱等。

存款為免收需推進知期的中心為、惟長遺電治費由存款人員應。如二、提行交換票據之存款、解循於交換稿一、二支存人、必要即、可係

因宠壮致神子原因而法及即因如非、愚的存款人自行身有

○惟戶本人存款此轉不必俱第,但請勿辦問。○存款復由郵局單給正式收據或憑。本單不作收據用。

京海縣

一部分九年五年五十五年一年子)

4

不

4

葡

(前司士·成·秦·祥·位

女や

原

秀

爷

一有明田武

中京和

根後事交根

本聯經劃攝中心聲

伊典

絾

姓

椞

의 선

13

叔

삨

款

本

金

縣

垫

ā

政

墨

墨

當

表院未述人の 4・本民の3 公会の・

4

1

3

N

4

0

4

益

KE

田

赤

D 40

₹

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上贴足「限時專選」 黃黃郵票。

1 恋 本存款單不得附寄其他文件 伸 無漢寫 本 弥 HH 14 游 20 常 南 华 安 Uh 一起 棒 + 15 34 Z 1

범

本存款單帳戶亦得依式自

E .

向

省

有增删或改印其他文字者

應請存款

人另檢本局印製之存款單填寫

在療練者飲人與銀序通訊之用,惟所作附 否則應請換單另填。

感以图於技术對极事及均限

文字及規格必須與本單完

字

盐

D

維修教量	III	黄癣	日本語 一次語 一述 一述 一述 一述 一述 一述 一述 一	年春	日半年6期430元	1	왕
十二年	本人欲維修遊戲磁片	惠会額	◆ 人 契 慰 華 下 凶 無 店 □ 漢 培 音 後 市	東町戸(町戸路県 東部 東部	海	2	おきまる
=総合額	遊戲遊片		アが無品	高温	□年12期860元 臣年月製止	市場業階	

前期雜誌 要目

國外報導

創世紀7 附加任務鄉 Forge of Virtue 搶先報導 動作模據的新秀-— X Wing 小人物狂想曲 II 製作過程特別報導

百戰天龍

印第安那。瓊斯一一亞特爾提斯之誌 等王總 小鬼當 聚超級跳躍法 聖城傳說直奔結局 捍衛雄鷹 3.0 修改篇 俠髮記攻略補遺 聖城傳說小秘技 創世紀 7 照月之門程別題項 變漢之爭 2 赤龍反接修改稿 星際爭獨戰舶屬條改篇補遺 永久 NPC 隊員補遺

國內報幣

第三届金磁片雙作品制度

遊戲獵人

狂鳥溶血 太平洋風暴 狂飆遊龍 神奇口袋 謎 興節常園

新英雄傳奇 I

硬硼。建成

GAME林松笈

煙燒的野球用心得簡 狂鳥溶血新手上機簡 頻滞常國——常國覇業篇 醬荒池或系列Ⅱ——與城寶藏新手上 機稿

遊戲攻略

想赔之他完全攻略(上) 新幻想空間上簡易攻略 印第安那·瓊斯亞特爾提斯之設 人、打門提式攻略提示篇

于里一根据 - BBS

架站漢談 有趣的 BBS

電腦遊戲精品回顧 御封暇將



變身

進入超人戰紀的世界吧!

第三屆金磁片獎高級組入資金的



軟體世界·熱情推薦

亞洲套裝軟體系列



、一般公司行號、老闆、採購、助理、會計等皆可適用。

業務實務 管理系統

高手出招!招招得心應手



主要功能:

- ◆廠商客戸管理
- ◆客戸分級管理
- ◆廠商客戸名册
- ◆廠商、客戸郵 寄標籤
- ◆產品資料管理
- ◆産品銷售記錄
- ◆廠商報價管理

- ◆出貨記錄管理
- ◆業績統計資料
- ◆行程記事管理
- ◆拜訪記錄管理
- ◆客戸報價管理
- ◆計算機
- ◆萬年曆
- ◆系統工具

- 核磨椒圈、音片一般圈、音片黄料管理、各户分别管理
- 廣商客戸名冊 -2.清楚産品———產品資料管理。
- 3. 確定性質成本 廣商報價管理 -
- 4. 報信確實出達——客戶報價管理、出貨記錄管理。
- 5. 掌握行程----行程日誌管理。
- 6. 洞思嚴續 ————黨續統計資料管理。
- 7. 分析客严需求——拜訪記錄管理、客戶抱怨、建議資料 管理。
- 、報價單、業績統計表、行程表等電 腦報表製作。



製作回發:亞資料使超級物質公司

址 - 医雄市三民国民胜总动植



代理教育 | 報酬知時期報公司

原原道語 - (F) | IN (M) | 100 (M) | 229

型用处路检验设施